



# JAHRESBERICHT 2010

**GVU**

Gesellschaft zur Verfolgung von  
Urheberrechtsverletzungen e. V.

# INHALT

<b>Aufgaben</b> .....	<b>4</b>
Die GVV im Profil	
Tätigkeiten und Ziele	
Die illegale Verwertung von Filmen und Games	
DACH	
Bevorzugte Technologien	
Im Internet	
Hardgood	
Die Akteure	
Raubkopien-Nutzer	
Digitale Hehler	
Release-Gruppen	
<b>Trends im illegalen Angebot</b> .....	<b>11</b>
Herstellung	
Filme / TV-Serien	
Games	
Nutzung	
Filme / TV-Serien	
Games	
<b>Umfeld</b> .....	<b>17</b>
Rechtsanwendung	
Wirtschaft	
Politische Interessenvertretung	
<b>Strategie</b> .....	<b>22</b>
Information	
Prävention	
Sanktion	
Filme / TV-Serien	
Games	

# Aufgaben

## Die GVV im Profil

Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V. (GVU) ist eine Non-Profit-Organisation an der Schnittstelle von Wirtschaft, Politik und Justiz. Von den Unternehmen und Verbänden der Film- und Unterhaltungssoftware-Wirtschaft getragen, bekämpfte die Ende 1984 gegründete Organisation zunächst ausschließlich Erscheinungsformen der Filmpiraterie. 1997 erweiterte sie ihren Tätigkeitsbereich um Unterhaltungssoftware für Computer und Spielekonsolen. Heute decken ihre Mitglieder diese relevanten Märkte weitestgehend ab. Die GVV agiert bundesweit sowie international vernetzt mit Organisationen vergleichbarer Aufgabenstellung. Besonders eng ist die Zusammenarbeit im deutschsprachigen Raum mit dem Verein Anti-Piraterie (VAP) in Österreich und der Schweizerischen Vereinigung zur Bekämpfung der Piraterie (SAFE). Unter dem Namen DACH unterstützen GVV, VAP und SAFE gemeinsam die Unternehmen und Verbände der Film- und Unterhaltungssoftware-Wirtschaft beim Schutz audiovisueller Werke. Als Serviceangebot informiert DACH die Mitglieder über Maßnahmen, die diese selbst zum Schutz ihrer Produkte ergreifen können.

## Tätigkeiten und Ziele

Handlungsgrundlage für die Tätigkeit der GVV bilden das Urheberrechtsgesetz und die Aufgabenbestimmung durch ihre Mitglieder. Diebstahl geistigen Eigentums schadet diesen Mitgliedern erheblich. Die primäre Aufgabe der GVV besteht daher in der möglichst umfassenden Schadensbegrenzung. Hierzu ergreift die Organisation Maßnahmen in vier Tätigkeitsschwerpunkten: Information, Prävention, Sanktion und Interessenvertretung. Beiträge zur Prävention und Information leistet die GVV über strategische Öffentlichkeitsarbeit und Aufklärung von Gesellschaft, Branchenteilnehmern und Behörden. Für die Sanktionierung von Urheberrechtsverletzern unterstützt

die GVV Strafverfolgungsbehörden und Gerichte. Sie ermittelt Verstöße gegen das Urheberrecht ihrer Mitglieder, informiert die Strafverfolgungsbehörden darüber, stellt Strafanträge und hilft in rechtlicher und technischer Hinsicht.

Um angemessene gesetzliche Lösungen für aktuelle und künftige Herausforderungen der Kreativwirtschaft zu erreichen, lässt die GVV ihre 26-jährige Erfahrung im angewandten Urheberrechtsschutz verstärkt in die Interessenvertretung gegenüber politischen Entscheidungsträgern einfließen.



## Die illegale Verwertung von Filmen und Games

Die illegale Verwertung von Filmen und Titeln der Unterhaltungssoftware erfolgt in 90 % aller Fälle unter Nutzung des Internets. Dabei wird nicht nur das Urheberrecht massenhaft verletzt, auch das System der freiwilligen Selbstkontrolle sowie Regelungen des Jugend- und Verbraucherschutzes werden umgangen. Regelmäßig stehen Raubkopien von Kinderfilmen oder Games ohne Altersfreigabe neben pornografischen Inhalten und Videospiele für Erwachsene. Vielfach generieren

professionelle Urheberrechtsverletzer dabei dauerhafte Einnahmen durch dubiose Werbeformen wie Abofallen, Abzockangebote und **Schadsoftware**.

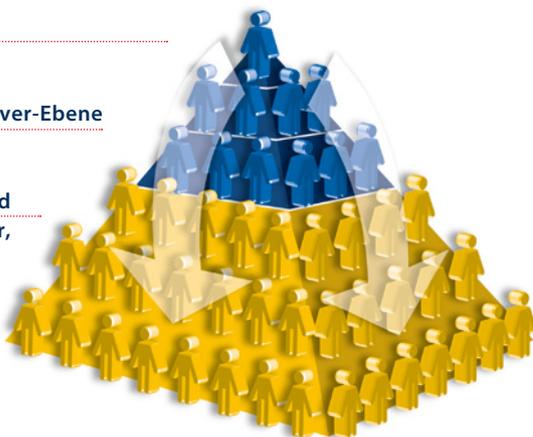
Die illegale Online-Verwertung von Filmen und Games erfolgt grundsätzlich zunächst auf einer nicht-öffentlichen oder konspirativen Ebene: in geschlossenen Netzwerken und auf sogenannten **Top Sites**. Danach beginnt die unerlaubte Vervielfältigung und Weitergabe auf der öffentlichen Ebene: dem allgemein zugänglichen Internet bzw. Usenet. Eine besondere Bedeutung kommt dabei der Schnittstelle zwischen den beiden Bereichen zu. Dort ermöglichen insbesondere **Portalseiten, BitTorrent-Tracker, Pay-FTP-Server** und Zugangsdienste zum **Usenet** das Auffinden und Nutzen von Raubkopien.

**Release-Ebene**

**FXP- und Payserver-Ebene**

**Portalseiten- und Trackerbetreiber, First Seeder**

**Massenverbreitungsebene**



**DACH**

Hinsichtlich der illegalen Verwertung von audiovisuellen Werken bilden Deutschland, Österreich und die Schweiz einen gemeinsamen Raum, da dort Filme und Games in deutscher Sprachfassung eindeutig bevorzugt werden. Breitbandanbindungen in deutschen, österreichischen und schweizerischen Privathaushalten sowie niedrige Kosten für Speichermedien erleichtern zunehmend auch das illegale Herunterladen von großen Dateimengen sowie die Nutzung von **Streaming-Technologien** für den Konsum von

Raubkopien. Oft liegt der Ursprung für illegales Material in einem der drei Länder, die Verbreitung erfolgt zumeist auch in den beiden anderen. Manche illegalen Gruppierungen arbeiten grenzübergreifend – beispielsweise mit Servern in Deutschland und Österreich.

**LEXIKON** *Schadsoftware:* Meist ohne Wissen des Internetnutzers installiertes Programm zum Auslesen persönlicher Informationen, des Nutzerverhaltens oder zum Einsatz des infizierten Rechners zur Steuerung krimineller Aktivitäten (z.B. Botnets).

*Top Sites:* Verborgene Internetrechner der Release-Gruppen, auf die nur sehr ausgewählte Personen Zugriff haben.

*Portalseiten:* Internetseiten, die Zugang zu digitalen Inhalten wie Filmen und Games ermöglichen, ohne dass diese Inhalte auf der Portalseite selbst liegen.

*BitTorrent-Tracker:* Zentrale Steuerungseinheit von BitTorrent-Netzwerken (sogenannten Tauschbörsen). Vergleichbar mit einem Satelliten bei einem Navigationssystem.

*FTP:* File Transfer Protokoll, regelt die Übertragung von Dateien zwischen verschiedenen Rechnern.

*Pay-FTP-Server:* In der Regel mehrere zu einem Netzwerk zusammengeschlossene Server, die ein umfangreiches Raubkopien-Sortiment beherbergen und angemeldeten Nutzern gegen Bezahlung zugänglich machen.

*Usenet:* Ein Netzwerk für die Benutzer von Unix. Ist in Diskussionsforen bzw. Newsgroups organisiert. Raubkopien können Beiträgen als Dateien angehängt werden. Verschiedene kostenpflichtige Internetangebote ermöglichen deren Auffinden.

*Streaming-Technologie:* Ermöglicht das Wiedergeben von Film- oder Tondateien im Internet noch während des Downloads.

# Aufgaben

## Bevorzugte Technologien

### Im Internet

Die Variationsbreite der online für die illegale Verwertung missbrauchten Technologien ist über die Jahre gestiegen. In 2010 wurden Streaming- und Filehosting-Technologien, BitTorrent, Newsgroups und FTP für große Dateien wie beispielsweise Filme genutzt. Im geringeren Ausmaß kamen zudem Blogs, Foren und soziale Netzwerke zum Einsatz. P2P-Technologien, wie etwa eDonkey, fanden auch in 2010 Nutzer. Im Bereich Pay-TV spielt zusätzlich Card Sharing eine Rolle. Dies geht aus internen Analysen und aus den Ergebnissen der Studie zur Digitalen Content-Nutzung (DCN-Studie) hervor, für die 10.000 Privatpersonen ab 10 Jahren zu ihrem Nutzungsverhalten in 2010 befragt wurden.

### Hardgood

**Hardgood-Piraterie** findet vor allem im Games-Bereich statt. Im asiatischen Raum industriell gefertigte **Identfälschungen** von **Cartridges** und Zubehör für Spielekonsolen werden zumeist von Zwischenhändlern in Deutschland über Online-Auktionshäuser und -Shops verkauft. In großem Maßstab schaffen **Modchips** und **Module** die Voraussetzung für die Nutzung von illegalen Sony- und Nintendo-Spiele-Kopien, die wiederum massenhaft im Internet verbreitet werden. Eine besondere Form des „Modding“ findet beim sogenannten „Card Sharing“ statt: Für einen illegalen Zugang zu Bezahlfernsehen werden Linux-fähige **Settop-Receiver** für das Card Sharing umgerüstet, wodurch unter Umgehung der Signalverschlüsselung der Abruf von fremden Schlüsseln von einem Internetserver ermöglicht wird, der mit einigen wenigen Original-**Smartcards** ausgestattet ist. Die Receiver nutzen diese dann zur Entschlüsselung des TV-Signals. Auf diese Weise können geschützte Inhalte von Bezahl-TV-Kanälen an eine große Zahl von unbefugten Nutzern weitervermittelt werden.

Die ebenfalls zu „Hardgoods“ zu rechnende Herstellung raubkopierter Datenträger und deren Vertrieb ist mittlerweile gegenüber der massenhaften illegalen Online-Verbreitung vergleichsweise gering.

## Die Akteure

Grundsätzlich lassen sich drei Kategorien von Raubkopierern unterscheiden. Am Beginn der illegalen Verwertung stehen die Release-Gruppen, welche die frühesten illegalen Kopien herstellen. Diese illegalen Kopien werden dann von digitalen Hehlern weiterverwertet. Zumeist mit einer klaren monetären Profitinteresse verknüpft, ermöglichen, steuern und organisieren diese Raubkopierer die illegale Massenverbreitung durch Internetnutzer. Die dritte Kategorie bilden Raubkopien-Nutzer. Infolge der durch digitale Hehler geschaffenen

**LEXIKON** *Hardgood-Piraterie:* Überbegriff für Raubkopien auf CDs, DVDs, Blu-Rays und anderen Datenträgern sowie für die Strukturen der illegalen Verbreitung in diesem Segment.

*Identfälschungen:* Eine Raubkopie, die dem Original täuschend ähnlich sieht, um Verbraucher in die Irre zu führen und diese glauben zu machen, es handele sich um ein wertvolles Original.

*Cartridges:* Steckmodule für Spielekonsolen, auf denen die Spiele gespeichert sind.

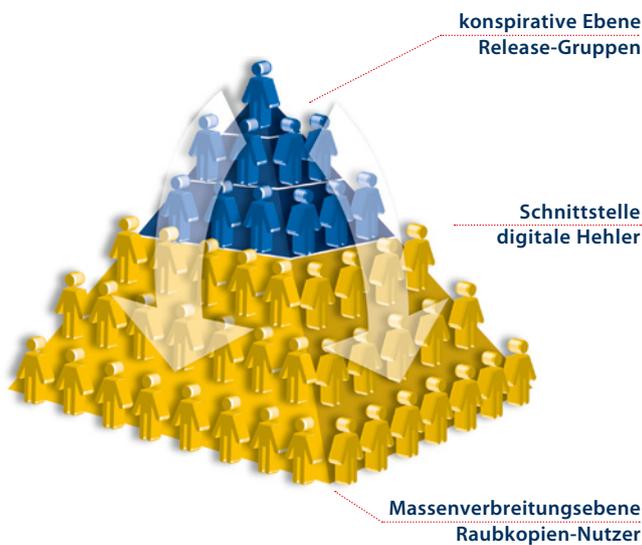
*Modchips:* Elektronische Schaltung zur Umgehung des Kopierschutzes bei Spielekonsolen.

*Module:* Backuptool für Nintendo-Spiele. Eingesteckt in den für die Cartridge vorgesehenen Schacht der Nintendo DS lassen sich damit Spiele auslesen sowie sämtliche aus dem Internet kopierten Dateien nutzen.

*Settop-Receiver:* Zusatzgeräte für den Empfang digitalen Fernsehens. Im Pay-TV-Bereich sorgen Settop-Receiver zwischen TV-Gerät und Kabelanschluss/Satellit für die Umwandlung des Signals.

*Smartcards:* Für den Empfang von Pay-TV benötigte Chipkarte. Eingesetzt im Receiver/Decoder ermöglicht sie die Benutzer-Identifikation und somit die Freigabe der entsprechenden Programme durch Bereitstellung des Decodierungsschlüssels.

Voraussetzungen und Infrastruktur benötigen sie zum Auffinden und illegalen Konsum urheberrechtlich geschützter Filme, TV-Serien und Games keine tiefer gehenden technischen Kenntnisse.



## Raubkopien-Nutzer

Nach Analysen der Studie zur Digitalen Content-Nutzung (DCN-Studie) hat insgesamt etwa ein Drittel der Deutschen ab 10 Jahren im Jahr 2010 Medieninhalte aus dem Internet heruntergeladen oder direkt online genutzt – etwa mittels Streaming-Technologien. 3,7 Millionen Personen luden Medieninhalte illegal herunter. Sowohl beim legalen als auch beim illegalen Downloaden sind die 20- bis 29-Jährigen besonders aktiv. Etwa 1,7 Millionen Twens haben im vergangenen Jahr Medieninhalte heruntergeladen. Streaming ist unter den 10- bis 19-Jährigen mit etwa 340.000 Personen am populärsten gewesen.

## Filme

Laut DCN-Studie nutzten 1,3 Millionen Deutsche in 2010 illegale Streaming-Portale wie kino.to für Filme. Von diesen gaben 19 % an, am häufigsten derartige Quellen aufzusuchen. 1,2 Millionen Deutsche luden über Filehoster,

wie etwa Rapidshare, Filme illegal aus dem Netz herunter. Für 19 % von diesen boten solche Dienste die Hauptquelle für den Download von Raubkopien. BitTorrent nutzten nach dieser Studie 400.000 Personen im Jahr 2010 für den Download von Filmen, davon 7 % am häufigsten. Newsgroup Services, die den Zugang zum Usenet und dort das Auffinden von Filmen ermöglichen, nutzten 200.000 Deutsche. Nur 3 % von diesen gaben an, am häufigsten auf diese Dienste zuzugreifen. Ebenfalls jeweils 200.000 Onliner luden sich Filme mithilfe anderer P2P-Technologien, aus Sozialen Netzwerken, Blogs und Foren, herunter. Während 2 % der Downloader aus Blogs und Foren angaben, am häufigsten diese Quellen zu wählen, trifft dies bei den anderen beiden genannten Quellen nur für 1 % der Nutzer zu. Insgesamt wurden in 2010 – so ermittelte die DCN-Studie – 65 Millionen Spiel- und Kinofilme heruntergeladen, davon 54 Millionen illegal aus den genannten Quellen.

## TV-Serien

Um TV-Serien im Internet anzusehen, besuchten eine Million Deutsche in 2010 illegale Streaming-Portale wie kino.to. 10 % dieser Nutzer gaben dabei an, dass diese illegalen Portale für sie die Hauptanlaufstelle für das Ansehen von TV-Serien im Internet sind. Etwa jeder dritte Serienfreund unter den Onlinern lädt solche Inhalte ausschließlich illegal herunter. Insgesamt 700.000 Downloader nutzten dafür Sharehoster, die für 8 % dieser Personen die Hauptbezugsquelle darstellen.

Je 300.000 Onliner zogen ihre Serientitel über BitTorrent-Netze und/oder soziale Netzwerke aus dem Internet. 4 % dieser Gruppe steuert am häufigsten solche Tauschbörsen für den illegalen Download an und 2 % bezogen ihre Titel in erster Linie aus sozialen Netzwerken. Jeweils 200.000 Personen besuchten Blogs und Foren (1 % am häufigsten) und/oder Newsgroup Services (2 % am häufigsten), um TV-Serien-Inhalte downzuladen. Ebenfalls 200.000 Personen bezogen solche Inhalte via E-Mail. P2P-Software wie eDonkey & Co. (ohne BitTorrent) diente 100.000

# Aufgaben

Internetnutzern als Download-Technologie, allerdings niemals als Hauptquelle. Von den insgesamt in 2010 heruntergeladenen 38 Millionen TV-Serien stammten 23 Millionen aus diesen Quellen.

## Digitale Hehler

Die Szene der **digitalen Hehler** organisiert den Vertrieb gestohlener Medien-Werke. Sie besteht zunächst aus der Ebene der Portal- und Trackerbetreiber, die sich als spezialisierte Internet-Suchdienste der Auffindbarkeit (engl. „findability“) von Raubkopien im Internet widmen. Betreiber illegaler Portale administrieren und organisieren Webseiten mit katalogisierten Linksammlungen zu Raubkopien, die auf anderen Servern liegen. In diese Kategorie fallen auch einschlägige **Boards** und Foren mit Suchfunktionen und entsprechenden Linksammlungen. Diese Links verweisen entweder auf illegale Streaming-Angebote (Streaming-Portalseite) oder Dateien, die auf **Filehoster** im Internet hochgeladen wurden (Filehoster-Portalseite). Auch verschiedene Zugangsanbieter zum Usenet fallen grundsätzlich unter diese Kategorie.

Trackerbetreiber verantworten und administrieren die zentrale Steuerungseinheit von BitTorrent-Netzen, welche den Nutzern dieser Tauschbörsen das Auffinden und Herunterladen von Raubkopien ermöglicht. **Geschlossene oder Anti-Leech-Tracker** weisen Funktionalitäten einer Portalseite auf, wie etwa eine Oberfläche mit Suchfunktion. Diese Tracker werden in der Regel von mehreren Personen im Team verwaltet und administriert. Über Regelwerke, die den Nutzern u. a. vorschreiben, für jedes heruntergeladene Gigabyte einer Raubkopie eine festgeschriebene Datenmenge zum Upload bereitzuhalten (die sogenannte „ratio“), stellen die Trackerbetreiber Umfang und Erreichbarkeit des illegalen Angebots sicher. Dazu beobachten sie die Nutzer dieser Netze und verhängen Strafen bei Regelbruch. Häufig bieten Trackerbetreiber gegen Bezahlung Upload-Gutschriften an, bevorzugten Zugriff auf bestimmte Raubkopien und bei besonders hohen

Beträgen auch Privilegien, wie Schutz vor der Höchststrafe: Verbannung.

Digitale Hehler nutzen alle existierenden Möglichkeiten, um eine Rechtsdurchsetzung im Internet zu behindern. Beispielsweise verschleiern sie ihre Identität sowie die Standorte ihrer Rechner und **hosten** ihre Angebote im vermeintlich sicheren Ausland bei wechselnden **Providern**. So werden geschlossene Tracker bevorzugt in Frankreich, Kanada, Holland und Luxemburg gehostet. Sofern im Gefüge des illegalen Angebots von digitalen Hehlern Firmenadressen angegeben werden – etwa von Mediaagenturen, welche die Werbung auf dem Portal und/oder den Hostern schalten –, handelt es sich regelmäßig um Scheinadressen von Briefkastenfirmen. Häufig melden sie ihre Domain bei Zulassungsstellen an, die nicht mit der Justiz oder den Rechteinhabern kooperieren.

### LEXIKON *Digitale Hehler (engl. „facilitator“):*

Urheberrechtsverletzer an der Schnittstelle zur illegalen Massenverbreitung. Organisieren und steuern Urheberrechtsverletzungen Dritter, z. B. durch Bereitstellung von Infrastruktur.

**Boards:** Auch „Foren“ sind Online-Bereiche, in denen Personen auf einer Art digitalem „Schwarzen Brett“ Informationen mittels kurzer Textnachrichten austauschen. Diesen Nachrichten können auch Links zu illegalen Streaming- und Download-Angeboten enthalten.

**Filehoster:** Filehosting ist eine mit dem Streamhosting vergleichbare Dienstleistung. Zum Abspielen/Ausführen ist zuvor das vollständige Herunterladen notwendig. Zu diesem Zweck erzeugen Filehoster einen oder mehrere zunächst grundsätzlich nicht öffentliche Download-Links, die dann auf Filehoster-Portalseiten veröffentlicht werden.

**Geschlossene oder Anti-Leech-Tracker:** Organisationseinheiten von BitTorrent-Netzwerken mit der Regel, bei Downloads immer auch eine bestimmte Datenmenge zum Upload freizugeben.

**Hosten:** Anbieten einer Internetseite oder Datei von einem Internetrechner.

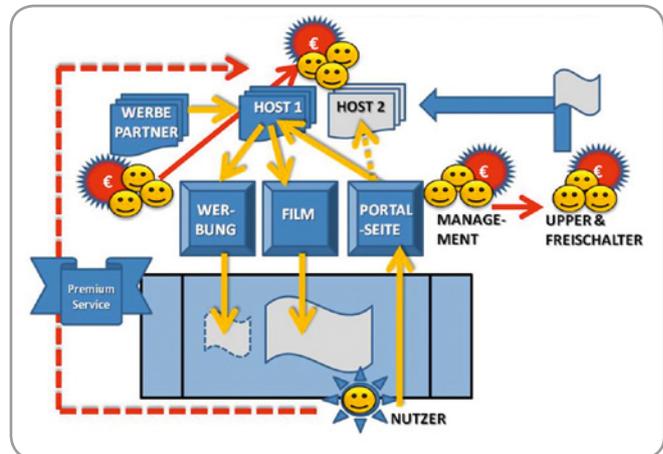
**Provider:** Überbegriff: Internet-Service-Provider: Unternehmen, die Dienste im Internet anbieten. Host-Provider bieten Speicherplatz für Webseiten und Inhalte, Access-Provider bieten Zugang zum Internet, wie Leitungen oder E-Mail.

Weitere digitale Hehler sind die zwei voneinander unabhängigen Szenen der Payserver-Betreiber einerseits und die verschiedenen Host-Betreiber (Stream- und Filehoster) für Streams und **DDL-Links** andererseits.

Payserver-Betreiber bieten angemeldeten und registrierten Nutzern ein umfangreiches und illegales Raubkopien-Angebot gegen Abgebühren um die 25 bis 35 Euro pro Monat an. Die Szene ist in sich geschlossen: etwa 80 % der Payserver-Betreiber kennen einander. In der Release-Gruppen-Szene nicht sonderlich beliebt, können sie den Mitgliedern ihrer Netzwerke aktuelle Kinofilm- und Games-Raubkopien dennoch deutlich früher anbieten als dies beispielsweise den Trackerbetreibern möglich ist. Dies deutet auf eine relativ enge Beziehung zu den Release-Gruppen hin.

### Parasitäre Geschäftsmodelle

Zwischen Betreibern der File- und/oder Streamhoster und den Betreibern von Streaming- bzw. Filehoster-Portalen bestehen nach GVV-Erkenntnissen zum Teil sehr enge Beziehungen. Im Verbund erwirtschaften diese parasitären Geschäftsmodelle über Werbegebühren dauerhafte Einnahmen. Solche illegalen Stream- bzw. Filehoster-Portalsysteme sind nach GVV-Erkenntnissen häufig hochgradig arbeitsteilig organisierte kriminelle Strukturen. Insbesondere Streamhoster-Portalsysteme sind dazu häufig mit Scareware, Abzockangeboten und/oder Abofallen sowie mit Werbebannern von Zugangsanbietern zu Raubkopien im Usenet und/oder von zweifelhaften Onlinediensten wie Sex-Chats, Online-Gambling etc. bestückt. Die illegal angebotenen audiovisuellen Werke sind nach GVV-Erkenntnissen lediglich Mittel zum Zweck, massenhaft Nutzer auf die Seite zu locken und diese Seitenzugriffe an Dritte zu vermarkten. Die Systeme sind nur deshalb profitabel, weil diese Lockmittel ohne jeden Kapitaleaufwand in Form von Lizenzgebühren oder anderen Abgaben an die Rechteinhaber illegal beschafft werden. Dazu nutzen sie u. a. Kontakte in die Payserver-Szene.



Das Raubkopier-Business – Ein parasitäres Geschäftsmodell  
Beispiel kino.to

### Release-Gruppen

**Release-Gruppen** sind streng hierarchisch, arbeitsteilig und nach ihren Aufgaben organisiert. Sie agieren im Verborgenen. Insgesamt wurden bis heute weit mehr als 150 solcher Gruppierungen im deutschsprachigen Raum gezählt. Zumeist verfolgen Release-Gruppen kein finanzielles Interesse (Ausnahmen bestätigen diese Regel) und hängen tendenziell den Regeln der alten Schule an: „Alles für die Szene, alles von der Szene.“ Untereinander stehen sie im Wettbewerb darum, welche Gruppe als erste die früheste illegale Kopie eines urheberrechtlich geschützten Werks nach definierten Regeln erstellen und auf sogenannte Top Sites hochladen kann.

Wurde ein solches Wettrennen (engl. „race“) von einer Gruppe gewonnen, entbrennen in der Regel weitere Wettkämpfe mit dem gleichen Film- oder Games-Titel, dann aber in verbesserter Qualität und/oder einem ande-

**LEXIKON** **DDL-Links** = *Direct Download Link*: Wesentlicher Bestandteil der Filehoster-Technologie. Ermöglicht das schnelle Herunterladen einer großen Datei, die zuvor im Internet abgelegt wurde.

**Release-Gruppen**: Konspirativ organisierte Gruppierungen, die sich selbst die „Szene“ nennen. Ersteller und Verbreiter der frühesten Raubkopien in der illegalen Verbreitungskette.

# Aufgaben

ren Dateiformat. Die verschiedenen Versionen illegaler Kopien sind ausnahmslos binnen kürzester Zeit auf den Seiten der digitalen Hehler zu finden. Daher sind Raubkopien der Release-Gruppen Ausgangspunkt jeglicher Massenverbreitung und die Mitglieder der Gruppen zumindest mittelbar für alle folgenden Verbreitungswege und entstandenen Schäden mit verantwortlich.

## Filme

**Cinegruppen** sind auf illegale Kopien aktuell im Kino laufender Spielfilme spezialisiert. Für den deutschsprachigen Raum sind nahezu ausnahmslos deutsche Gruppen relevant. Als Ausgangsmaterial dienen häufig illegale Mitschnitte von Bild und Ton in Lichtspieltheatern, wobei diese aus unterschiedlichen Quellen stammen können und von spezialisierten Mitgliedern der jeweiligen Release-Gruppe zu einer Kopie zusammengefügt werden. Für Abfilmungen (Cams) bevorzugen die mit dieser Aufgabe beauftragten Gruppenmitglieder zumeist größere Kinokomplexe. Alternativ greifen solche Gruppen auch auf Abfilmungen „befreundeter Gruppen“ im Ausland zurück, wo Filme früher ins Kino kommen, aber auch auf die Bildinhalte von bereits im Ausland erschienenen DVDs oder Blu-Rays. Cine-Release-Gruppen sehen sich als moderne Freibeuter, die es trotz Überwachungsmaßnahmen und hohem Verfolgungsdruck immer wieder schaffen, ihre illegalen Kopien zu verbreiten. Viele dieser Gruppen sind nur ein bis zwei Jahre unter dem gleichen Namen aktiv. Aufgrund des Verfolgungsdrucks durch Sicherheitsmaßnahmen und aufmerksame Mitarbeiter in Kinos sowie Strafverfahren sind sie jedoch in der Szene sehr umstritten und gelten grundsätzlich als Sicherheitsrisiko. Auf den großen („rated“) Top Sites sind diese Gruppen in der Regel nicht zugelassen. Deren Raubkopien werden jedoch von sogenannten **Trader-Gruppen** auf diese Seiten hochgeladen. Seit Ende 2010 ist zu beobachten, dass Cinegruppen zunehmend direkt in P2P-Netzen ihre Raubkopien veröffentlichen. Als sogenannte P2P-Release-Gruppen genießen sie in der eigentlichen Szene keinerlei Anerkennung.

**Retailgruppen** verwenden ausschließlich Bild und Ton von DVDs oder Blu-Rays, die von den Rechteinhabern in den Verkauf gegeben werden. Allerdings erfolgen die illegalen Releases regelmäßig mehrere Tage bis weit vor offiziellem Verkaufsstart. Für die Beschaffung des Ausgangsmaterials benutzen die Gruppen neben persönlichen Kontakten in Kopier- und Presswerke eine Vielzahl von weiteren Möglichkeiten. Dazu zählen etwa Auslieferungslager, Onlinevideotheken und Großhändler („Rackjobber“), aber auch Kontakte in Länder, in denen die Spielfilme früher als in Deutschland, allerdings auch mit deutscher Tonspur, veröffentlicht werden. Wie schon bei den Cinegruppen wandelten sich in 2010 einige der Retailgruppen in P2P-Release-Gruppen und veröffentlichen ihre Raubkopien nunmehr direkt in der Massenverbreitungsebene.

## Games

Apps- und Games-Release-Gruppen halten sich für die Crème de la Crème im Release-Gruppen-Bereich. Das Cracken von Sicherheitsmaßnahmen und Programmieren von Key-Generatoren setzt klar höhere Anforderungen an Fachwissen und problemlösendes Denken voraus als beispielsweise das illegale Mitschneiden in Kinos. Dementsprechend zählen diese Release-Gruppen in der Regel (semi-)professionelle **Cracker** zu ihren Mitgliedern. Um frühestmöglich an das Ausgangsmaterial für die eigenen illegalen Kopien zu gelangen, suchen Games-Release-Gruppen zudem Kontakt zu Alpha-, Beta-, Zeitschriften- und TV-Testern. Anders als im Filmbereich sind neben deutschen auch internationale Gruppen für den deutschsprachigen Raum relevant. Aus Angst vor Strafverfolgung tauchen diese und ihre Mitglieder immer tiefer in die Anonymität ab, die das Internet bietet. Zunehmend zum Gruppenstandard werdend, dienen als

**LEXIKON** **Trader-Gruppen:** Für die Verbreitung illegaler Releases zuständige Gruppen. Daten werden auf Server kopiert, für welche als Gegenleistung Credits zum Download anderer illegaler Daten gutgeschrieben werden.

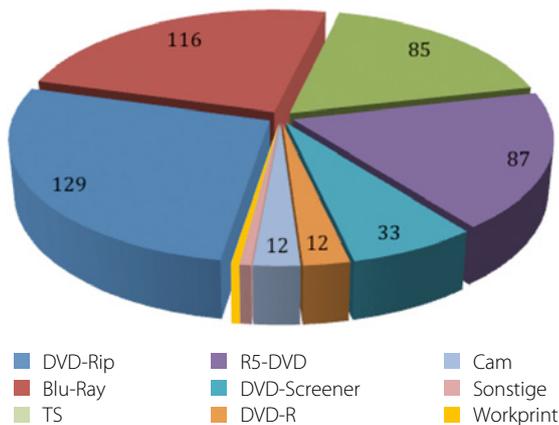
# Trends im illegalen Angebot

Schutz vor dem Eindringen Außenstehender dabei der Einsatz von **Bouncern** bei Eingang zu den Top-Sites und zur Nutzung des Szene-Kommunikationskanals **IRC** ebenso wie verschiedene Verschlüsselungs-Technologien für den heimischen Rechner und die Internetserver.

## Herstellung

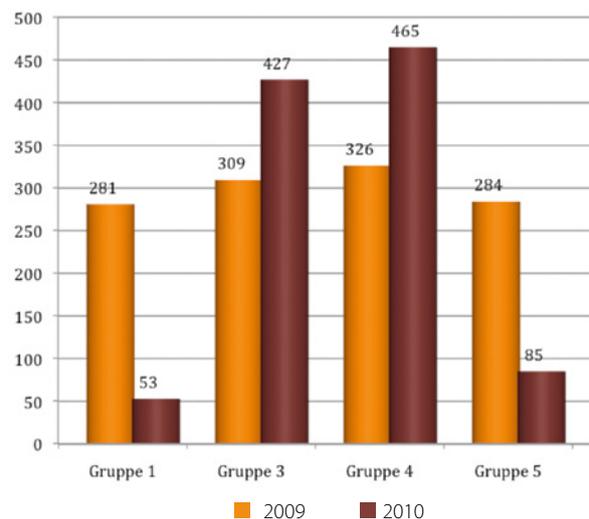
### Film

Cine-Release-Gruppen veröffentlichten 2010 ihre Raubkopien in der Regel frühestens vier Tage nach Kinostart, durchschnittlich jedoch erst 19 Tage nach der regulären Erstausrahlung im Kino. Insbesondere zwei Gruppierungen sorgen hier für Ausreißer. So gelang es einer auf Previews spezialisierten Cinegruppe, 41 Raubkopien noch vor oder direkt am Tag des Kinostarts ins Internet zu stellen. Eine andere sehr aktive Gruppe, die für den qualitativ besten Ton ihrer Raubkopien bekannt war, brachte diese durchschnittlich erst 44 Tage nach dem ersten Spieltag heraus. Insgesamt erstellten die Szenemitglieder in diesem Segment 479 illegale Kinofilmkopien mit unterschiedlichen Bildquellen. Bei 97 dieser sogenannten Releases stammt das Bild von Abfilmungen in Kinos (Telesync, Cam), wobei lediglich die 12 Cams aus deutschen Kinos stammten. Bei insgesamt 85 illegalen Releases nutzten die Cinegruppen Bildmaterial, das in Lichtspieltheatern im Ausland illegal mitgeschnitten wurde.



**Bildquellen unterschiedlichster Releases (gesamt 479); z. T. mehrere vom gleichen Titel in verschiedenen Qualitäten**

Die Top-4-Retailgruppen stellten in 2010 insgesamt 1.030 illegale Kopien audiovisueller Werke ins Internet und damit 170 Kopien weniger als im Jahr zuvor. Dabei haben insbesondere zwei dieser Gruppierungen ihre Aktivitäten im Berichtszeitraum deutlich ausgebaut und veröffentlichten 38 % bzw. 42 % Raubkopien mehr als im Vorjahr. Der Rückgang der Gesamtzahl ist auf eine deutliche Reduzierung der Aktivitäten durch die beiden anderen Gruppierungen zurückzuführen.



**Aktivitäten Retail-Release-Gruppen**

**LEXIKON** **Cracker:** Entwickler bzw. Anwender sogenannter Cracks. Diese dienen dem Auslesen bzw. Verändern von Softwarebestandteilen wie der Verschlüsselungs- oder Codierungsbereiche mit der Zielsetzung, eine widerrechtliche Nutzung, das Kopieren oder eine anderweitige Verarbeitung der Zielsoftware zu ermöglichen.

**Bouncer:** Werden eingesetzt, um den Standort von Servern zu verschleiern und somit eine Rückverfolgung der IP-Adressen zu verhindern. Bouncer lassen die Lokalisierung und den Zugriff auf Server nur auf Umwegen zu und spiegeln bei Nachverfolgung eine willkürliche IP-Adresse vor.

**IRC = Internet Relay Chat:** Internetservice zur Bereitstellung von digitalen Kommunikationskanälen, welcher besonders von Insidern des Szenebereichs für die globale Kommunikation genutzt wird.

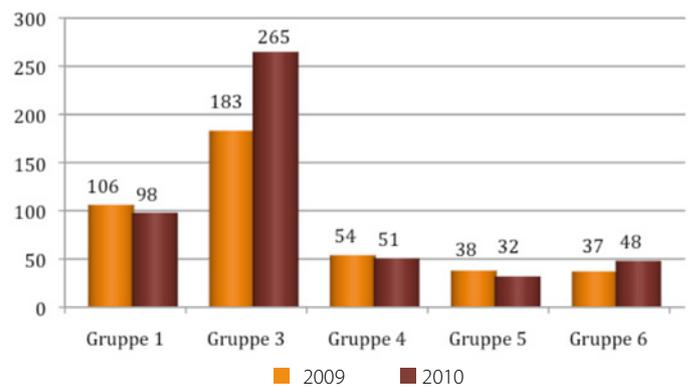
# Trends im illegalen Angebot

## Games

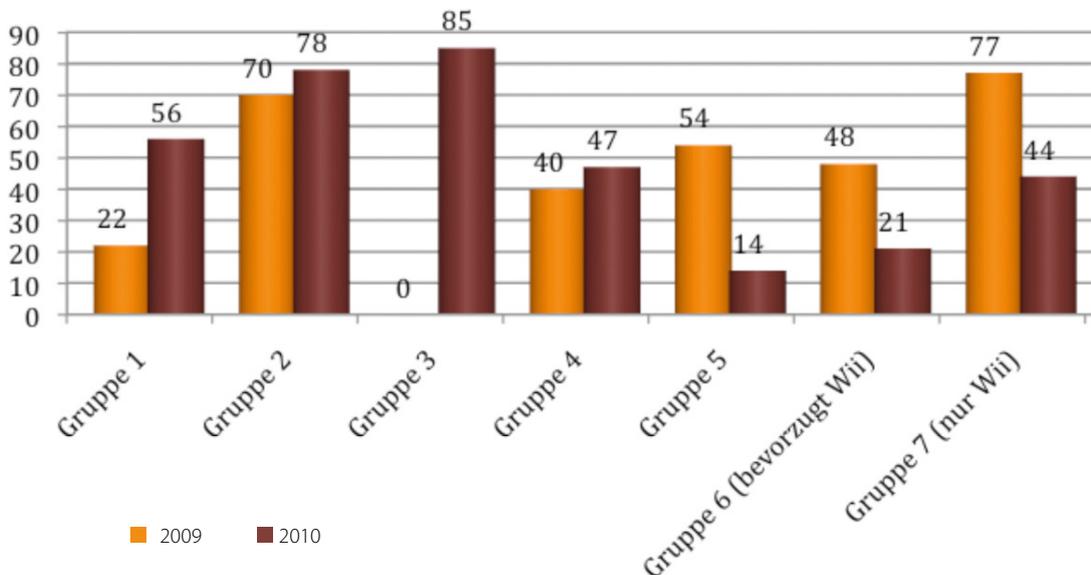
Von den insgesamt 12 Top-Release-Gruppen im Games-Bereich sind sieben auf Konsolenspiele spezialisiert. Eine dieser Gruppen erstellt ausschließlich Raubkopien für die Wii, eine weitere veröffentlicht überwiegend illegale Kopien für diese Nintendo-Konsole. Beide Gruppen waren in 2010 jedoch im Vergleich zum Vorjahr erheblich weniger aktiv. Dagegen haben vier der fünf weiteren Games-Release-Gruppen, die grundsätzlich Titel für alle Konsolen illegal veröffentlichen, im Berichtszeitraum mehr illegale Games-Kopien erstellt als im Jahr zuvor.

Im zweiten Halbjahr 2010 gelang es einem Hacker, den Kopierschutz der PS3 zu knacken. Ende August/Anfang September 2010 war der sogenannte PS Jailbreak voll funktionsfähig. Dieser wird von der Szene uneingeschränkt unterstützt. Innerhalb kürzester Zeit wurde eine fast explosionsartige Zunahme lauffähiger PS3-Releases verzeichnet. Besonders aktiv ist eine im Oktober 2010 gegründete Gruppierung, die bereits bis Jahresende für die meisten illegalen Releases einer einzelnen Gruppe (insgesamt 85 Releases) im gesamten Berichtszeitraum verantwortlich ist.

Im Segment der Release-Gruppen mit Fokus auf PC-Spiele waren insbesondere fünf Gruppierungen in 2010 aktiv, die für den deutschsprachigen Raum relevant waren. Auf diese können insgesamt 88 frühzeitig veröffentlichte illegale PC-Spiele-Kopien mehr als im Vorjahr zurückgeführt werden. Eine der Gruppierungen brachte sogar 44 % mehr Raubkopien ins Internet als 2009 (insgesamt 265 Releases).



Aktivitäten Release-Gruppen mit Fokus PC-Spiele

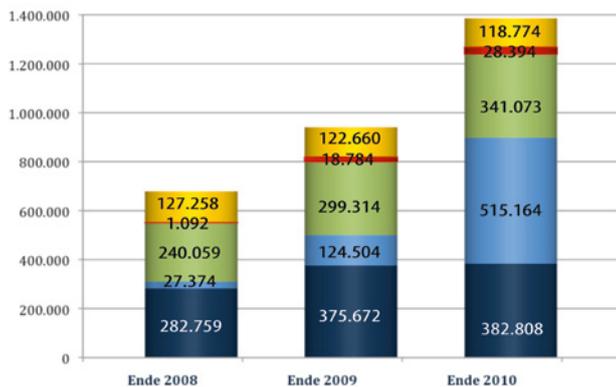


Aktivitäten Release-Gruppen mit Fokus Konsolenspiele

## Nutzung

Bei der illegalen Nutzung von Medieninhalten im Internet fand eine klare Verschiebung der bevorzugten Technologien statt, wie Analysen der DCN-Studie zeigen. Galt insbesondere BitTorrent in den vergangenen Jahren als Hauptbezugsquelle, fand die illegale Massenverwertung in 2010 in größerem Umfang durch die Verwendung jüngerer Technologien statt.

Streaming- und Direct-Downloading von Filehostern wurden dabei am häufigsten für die illegale Verwertung genutzt, gefolgt von Filesharing über BitTorrent-Protokolle und **Newsgroup**-Services im Usenet. Insbesondere das Linkangebot auf illegalen Streaming- und Filehoster-Portalen ist gestiegen.



■ Filmlinks auf Filehoster-Portalen     ■ Filmlinks auf Streaming-Portalen  
■ XXX-Links auf Filehoster-Portalen     ■ XXX-Links auf Streaming-Portalen  
■ Games-Links auf Filehoster-Portalen

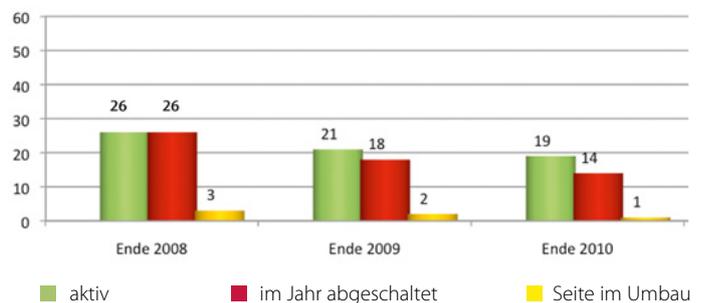
**Links zu Filmen, pornografischen Inhalten und Games auf Filehoster- und Streaming-Portalseiten**

## Streaming – Film/TV-Serien

Streaming-Technologien finden sowohl bei legalen als auch bei illegalen Online-Angeboten von Filmen und TV-Serien zunehmend Verwendung.

Ende 2010 zählte die GVV 19 aktive illegale Streaming-Portalseiten mit einem umfangreichen Angebot an aktuellen Kinofilmen und TV-Serien, die auf den deutschsprachigen Raum ausgerichtet waren.

Die bekannteste dieser Portalseiten war kino.to. 14 illegale Streaming-Portalseiten konnten im Verlauf des Jahres 2010 abgeschaltet werden. Eine Seite befand sich im Dezember 2010 im Umbau und war deshalb nicht erreichbar. Unter diesen Portalen verlinkten die meisten sowohl auf Dateien mit Kinofilmen und Dokumentationen als auch zu TV-Serien, viele auch zu pornografischen Inhalten. Jeweils zwei unter den aktiven und abgeschalteten Seiten verlinkten ausschließlich auf Dateien mit TV-Serien-Inhalten.

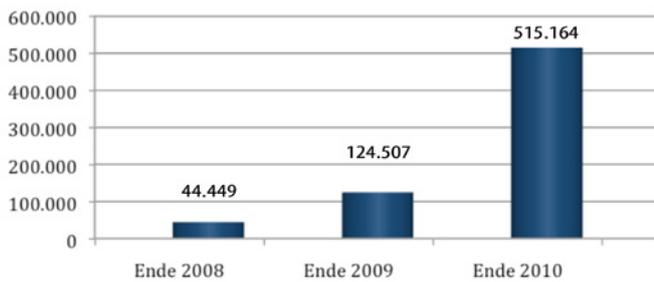


**Anzahl aktiver und inaktiver illegaler Streaming-Portalseiten**

**LEXIKON** *Newsgroups*: Online-Bereich, in dem Personen auf einer Art digitalem „schwarzen Brett“ nach Themen sortierte Informationen mittels kurzer Textnachrichten austauschen. Newsgroups sind Bestandteile des Usenet.

# Trends im illegalen Angebot

Zwar konnte die Gesamtzahl der aktiven illegalen Streaming-Portalseiten seit Beginn der periodisch wiederkehrenden Erhebung in 2008 kontinuierlich reduziert werden, das auf diesen Portalseiten befindliche Angebot an Links, die auf die einzelnen Raubkopien verweisen, ist jedoch von Jahr zu Jahr angewachsen. Gegenüber Ende 2009 hat sich die Anzahl der Filmlinks sogar vervierfacht. Somit fand eine Konzentration auf weniger und dafür umfangreichere Streaming-Portale statt, was ein Ausdruck der Professionalisierung dieser Szene der digitalen Hehler ist.

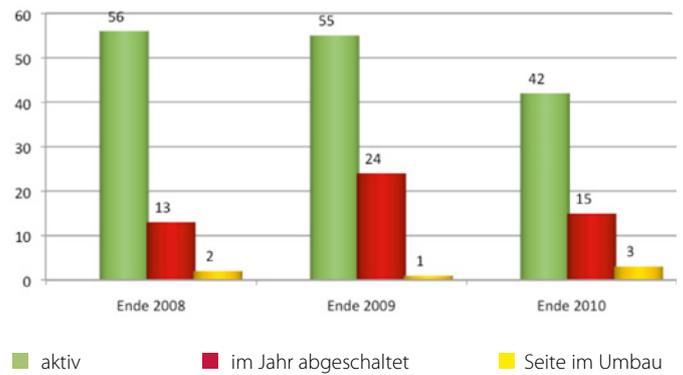


Trend: Filmlinks auf aktiven Streaming - Portalseiten

## Filehosting

Unter den Technologien, die für illegale Downloads von Medieninhalten missbraucht werden, sind laut DCN-Studie Filehoster die Hauptquelle. Mittels dieser werden neben Filmen und TV-Serien auch Games illegal verwertet.

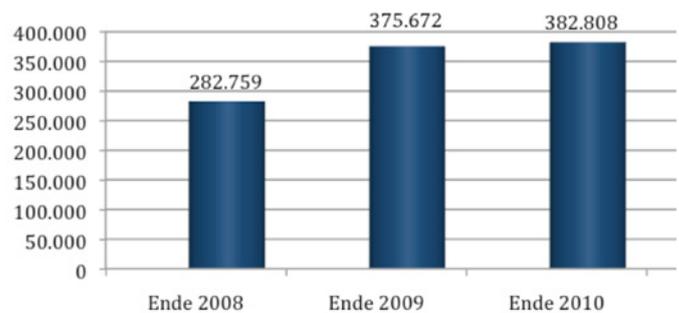
Wie im Segment der illegalen Streaming-Portalseiten hat auch die reine Anzahl der illegalen Filehoster-Portalseiten grundsätzlich abgenommen. Die Zahl der aktiven Seiten im Dezember 2010 lag mit 42 illegalen Portalen um 13 Seiten niedriger als ein Jahr zuvor. Die verbleibenden aktiven Seiten beherbergen jedoch durchschnittlich mehr Links zu urheberrechtsverletzenden Dateien. Auch hier zeigt sich der Trend zur Konsolidierung des illegalen Marktes.



Anzahl aktiver und inaktiver illegaler Filehoster-Portalseiten

## Film

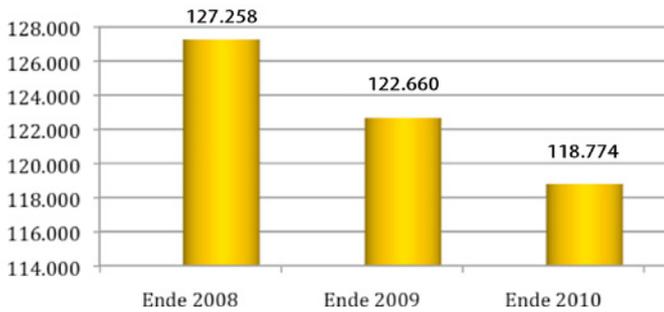
Insgesamt lag die Anzahl der Links zu Dateien mit Kinofilm-Inhalten im Dezember 2010 mit 382.808 Links um etwas mehr als 7.000 Links höher als ein Jahr zuvor. Gegenüber Dezember 2008 enthielten die aktiven Filehoster-Portale sogar etwa 100.000 mehr Verweise, über die auf raubkopierte Filmdateien zugegriffen werden konnte.



Trend: Filmlinks auf aktiven Filehoster-Portalseiten

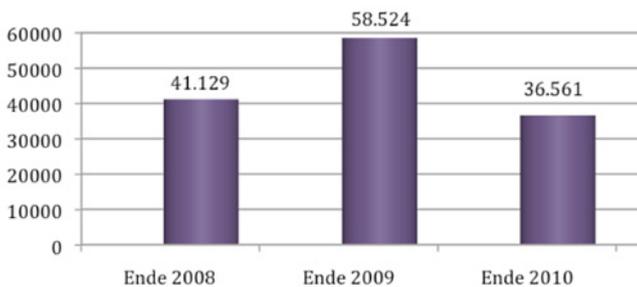
## Games

Anders als bei Film nahm die Gesamtzahl der Links zu Games-Dateien auf den Filehoster-Portalseiten ab und lag Ende 2010 (wie Ende 2009) um nahezu 4 % niedriger als im Vorjahr.



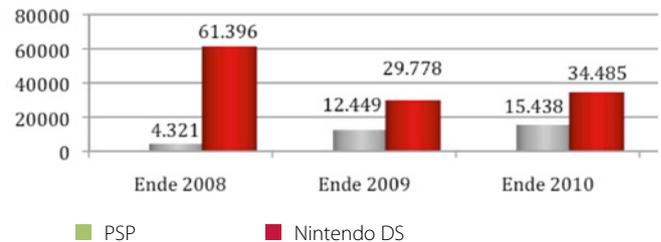
Trend: Links zu Spielen auf aktiven Filehoster-Portalseiten

Innerhalb der Gesamtgruppe der illegalen Games-Angebote offenbaren sich jedoch in der Detailbetrachtung große Unterschiede bei den Linkzahlen zu Spielen für die einzelnen Geräte (Konsolen bzw. PC). So boten die aktiven Filehoster-Portalseiten Ende 2009 nahezu 17.400 mehr Links zu Raubkopien von PC-Spielen als Ende 2008, Ende 2010 befanden sich im Vorjahresvergleich dagegen 22.000 Links (38 %) weniger auf den damals aktiven Portalseiten.



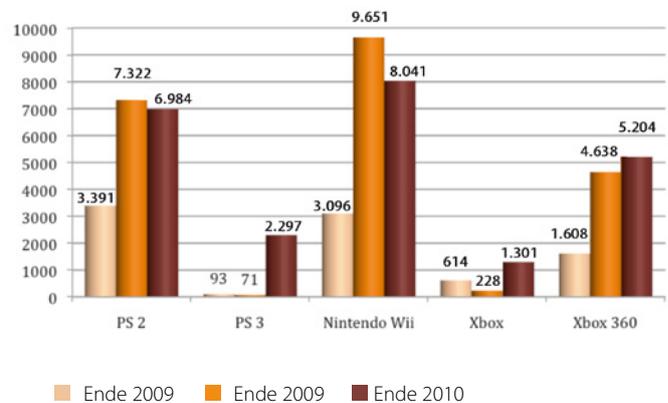
Trend: Links zu PC-Games auf Filehoster-Portalseiten

Demgegenüber lag das Angebot an Links zu raubkopierten Spielen für die tragbaren Konsolen von Playstation und Nintendo Ende 2010 höher als in 2009. Dabei stieg die Zahl der Links zu PSP-Spielen kontinuierlich. Hingegen konnten die meisten illegalen NDS-Spielkopien Ende 2008 über die Filehoster-Portalseiten gefunden werden. Diese Zahl halbierte sich zum Ende 2009, war jedoch Ende 2010 wieder leicht angestiegen.



Trend: Links zu Spielen für Portable Konsolen auf Filehoster-Portalseiten

Bei PS3-Spielen nahm infolge der auf den erstmaligen „Jailbreak“ folgenden neuen Aktivität der Games-Release-Gruppen in 2010 die Verfügbarkeit illegaler Kopien in der Massenverbreitungsebene zu. Dies bildet sich in der entsprechenden Linkzahl über Filehoster-Portalseiten ab. Betrug diese noch bis Jahresmitte weniger als 100, schoss sie im vierten Quartal 2010 schlagartig in die Höhe und lag Ende 2010 bei über 2.000 – Tendenz weiter steigend. Auch die Linkzahlen zu Spieldateien für Microsofts Konsolen Xbox und Xbox 360 nahmen zu, jedoch nicht in demselben Ausmaß. Lediglich die Zahl der Links von Spielen für die Nintendo Wii sowie für die ältere Playstation-Konsole PS2 lag niedriger als im Vorjahr. Das reduzierte Linkangebot zu Wii-Spielen korrespondiert mit der geringen Aktivität der beiden auf diese Spiele spezialisierten Release-Gruppen.

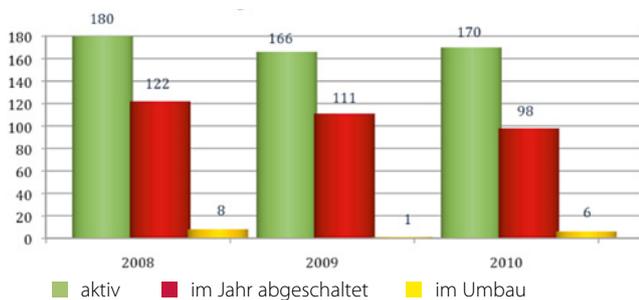


Trend: Konsolenspiele auf Filehoster-Portalseiten

# Trends im illegalen Angebot

## Geschlossene Tracker

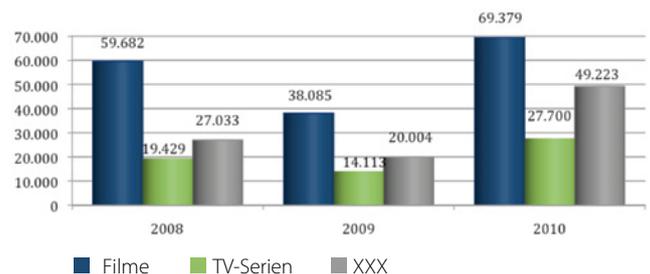
Im Segment der geschlossenen **Tracker** lag die Anzahl der aktiven P2P-Netze Ende 2010 über der des Vorjahres, aber unter dem Niveau von 2008. Über diese Tracker wurde in der Regel ein ebenso breites wie umfangreiches und dabei ständig aktualisiertes Sortiment an Spiel- und Kinofilmen, TV-Serien, pornografischen Inhalten und Games für sämtliche Konsolen illegal verbreitet. Die Attraktivität geschlossener Tracker für Raubkopier-Interessenten wird in Online-Foren nicht zuletzt damit begründet, dass ein zivilrechtliches Vorgehen (Abmahnungen) gegen Filesharer in geschlossenen Tauschbörsen nicht möglich sei. Übersehen wird dabei, dass im Rahmen der Strafverfolgung von Trackerbetreibern auch die Mitglieder solcher geschlossenen Tauschbörsen mit Verfahren rechnen müssen, sobald die Behörden die Datenbanken der Tracker sicherstellen. Denn dort werden alle Aktivitäten eines Trackermitglieds auch nach dessen Abmeldung vom Tracker tabellarisch festgehalten. Dies sind u. a. die IP-Nummern der **Webseedserver**, welche das Trackermitglied benutzte.



Status geschlossene Tracker

## Film / TV-Serien

Im Dezember 2010 befanden sich insgesamt 202.843 **Torrents** zu illegalen Kopien mit Film- bzw. TV-Titeln auf den Trackern. Über solche Torrents konnten die Mitglieder der BitTorrent-Netze die zugehörigen Raubkopien finden und beliebig häufig herunterladen. Dabei lag die Anzahl der Torrents im Bereich Filme, TV-Serien und pornografischer Inhalte im Dezember 2010 über der des Vergleichszeitraums der beiden vorausgehenden Jahre. Größte Steigerungsraten waren im Bereich der pornografischen Inhalte ersichtlich. Hier lag die Anzahl der Torrents Ende 2010 um das 2,4-Fache höher als Ende 2009. In absoluten Zahlen waren Torrents zu Filmraubkopien Spitzenreiter (knapp 70.000).



Anzahl aktiver Torrents zu Filmen, TV-Serien, XXX auf aktiven und von der GvU untersuchten geschlossenen Trackern

**LEXIKON** **Tracker:** Zentrale Organisationseinheit von BitTorrent-Netzwerken. Organisiert die Kommunikation zwischen den Rechnern.

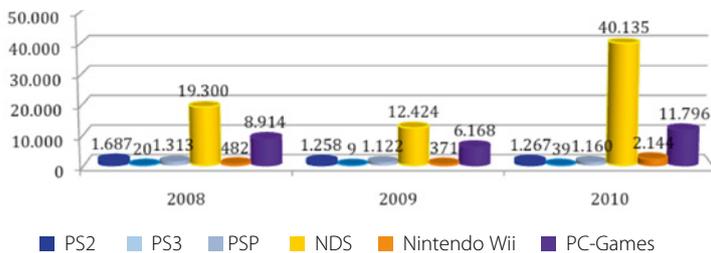
**Webseedserver:** Server mit meist Hochgeschwindigkeits-Anbindung für den schnellen Download in Tauschbörsen. Bei BitTorrent-Netzwerken oft genutzte Software: Torrentflux.

**Torrents:** Torrents sind Informationsdateien, welche die IP-Adresse oder den Hostnamen des Trackers sowie Dateinamen, Größe und Identifikationsmerkmale der herunterzuladenden Datei enthalten. Die Erzeugung und Bereitstellung von Torrents ist eine wesentliche Voraussetzung für das Funktionieren von BitTorrent-Netzwerken.

# Umfeld

## Games

Die Entwicklung im illegalen Games-Angebot auf geschlossenen Trackern verlief signifikant anders als in Filehoster-Portalsystemen. So ist die Anzahl der Torrents zu Nintendo DS-Spiele-Dateien Ende 2010 nahezu explodiert, während die Anzahl der Links zu solchen Inhalten auf Filehoster-Portalseiten nur moderat anstieg. Beinahe verdoppelt hat sich die Anzahl der Torrents zu PC-Games im Vorjahresvergleich. Auf Filehoster-Portalseiten waren dagegen weniger Links zu PC-Spielen zu finden als 2009. Der sogenannte PS Jailbreak bzw. die damit spielbaren illegalen Kopien der Release-Gruppen hat auf den geschlossenen Tracker im Berichtszeitraum – anders als auf das Linkangebot illegaler Filehoster-Portale – nur eine geringe Auswirkung auf die Zahl der Torrents und damit der illegal verfügbar gemachten PS3-Spiele gezeigt.



Anzahl aktiver Torrents zu Games für PS2, PS3, PSP, Nintendo DS, Nintendo Wii und PC auf aktiven und von der GVV untersuchten geschlossenen Trackern

## Rechtsanwendung

Im Jahr 2010 fällte das Bundesverfassungsgericht sein Urteil zum Thema Vorratsdatenspeicherung. Der Bundesgerichtshof (BGH) entschied über das Ausmaß der Störerhaftung von privaten WLAN-Betreibern, und die Auslegung der Bestimmungen zum zivilrechtlichen Auskunftsanspruch beschäftigte diverse Gerichte.

Die Vorratsdatensammlung ist nach Auffassung der Verfassungsrichter in ihrer bestehenden Form verfassungswidrig. Dies verkündete Karlsruhe am 2. März 2010. Gleichzeitig erkannten die Richter jedoch die besondere Bedeutung von Verbindungsdaten für eine effektive Strafverfolgung sowie Gefahrenabwehr an und schlossen eine Speicherung der Daten nicht grundsätzlich aus. Jedoch müsse der Gesetzgeber genaue Verwendungsbefugnisse definieren (Az. 1 BvR 256/08 u. a.). Die Verabschiedung eines entsprechend nachgebesserten Gesetzes steht allerdings noch aus. Darin wird auch zu regeln sein, ob eine Datenspeicherung auch zum Zwecke der Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen zulässig ist. Hierüber besteht jedoch politischer Streit; von der Bundesjustizministerin wird eine solche Regelung derzeit abgelehnt.

Mit der Frage, in welchem Ausmaß die Betreiber von WLAN-Netzen für deren Missbrauch für Urheberrechtsverletzungen durch Dritte verantwortlich gemacht werden können (Störerhaftung), setzte sich der BGH im Berichtszeitraum auseinander. In seinem als wegweisend bezeichneten Urteil vom 12. Mai verkündete dieses Gericht, dass solche privaten Betreiber von WLAN-Netzen für Urheberrechtsverletzungen Dritter in diesen Netzen belangbar sind. Allerdings können sie auf Unterlassung, nicht dagegen auf Schadensersatz in Anspruch genommen werden. Es sei solchen WLAN-Betreibern „zuzumuten zu prüfen, ob dieser Anschluss durch angemessene Sicherheitsmaßnahmen hinreichend geschützt ist, von außenstehenden Dritten für die Begehung von Rechtsverletzungen missbraucht zu werden“ (BGH, Az. I, ZR, 121/08).

Beim zivilrechtlichen Auskunftsanspruch wegen Urheberrechtsverletzungen war vor allem die Auslegung des unbestimmten Terminus „gewerbliches Ausmaß“ umstritten, das den Auskunftsanspruch eines Rechteinhabers begründet. Zu dieser Frage bestand in der

Rechtsprechung in 2010 eine klare Tendenz, dieses Ausmaß nicht nur an der Anzahl der Downloads zu messen, sondern auch daran, wie neu das illegal verwertete Werk ist und welche wirtschaftliche Bedeutung seine legale Verwertung aktuell hat. So urteilte beispielsweise das Landgericht Köln im Januar 2010 im Falle des Uploads eines älteren Computerspiels, dass ein gewerbliches Ausmaß sich bereits daraus ergebe, dass im vorliegenden Fall eine umfangreiche Datei öffentlich zugänglich gemacht wurde und das Spiel im Markt noch zum üblichen Verkaufspreis angeboten wurde (LG Köln, Beschluss vom 19.01.2010, Az. 9 OH 2113/09).

An anderer Stelle wurde das gewerbliche Ausmaß an den Zeitpunkt der illegalen Zugänglichmachung geknüpft: So anerkannte dasselbe Gericht bezogen auf Kinofilme ein gewerbliches Ausmaß der Rechtsverletzung, wenn der Titel bereits vor der legalen Veröffentlichung in Deutschland illegal in einem P2P-Netz angeboten wird (LG Köln, Beschluss vom 28.07.2010, Az. 209 O 238/10). Und das OLG Celle entschied im Mai 2010, dass bereits bei Anbieten eines einzigen Musikalbums in einem P2P-Netz dann ein gewerbliches Ausmaß vorliegt, wenn dies kurz nach Veröffentlichung dieses Albums geschieht.

Das OLG Köln setzte in einem Beschluss von Ende Dezember 2010 zeitliche Grenzen für das gewerbliche Ausmaß. Grundsätzlich bemaß das Gericht eine „relevante Verwertungsphase“, innerhalb derer das „gewerbliche Ausmaß“ gegeben sei, auf sechs Monate. Bei Kinofilmen starte diese Phase erst mit Veröffentlichung des Films auf DVD und nicht bereits nach Kinostart.

Als weitere Faktoren, die zu einer zeitlichen Ausdehnung der relevanten Verwertungsphase führen können, definierte das OLG Köln den Umfang eines Werks sowie des wirtschaftlichen Erfolgs einer Auswertung (OLG Köln, Beschluss vom 27.12.2010, Az. 6 W 155/10). Dagegen entschied das OLG München im Juli 2011, dass dem illegalen Filesharing von urheberrechtlich geschützten Inhalten

grundsätzlich ein gewerbliches Ausmaß zukommt (OLG München, Beschluss vom 26.07.2011, Az. 29 W 1268/11). Eine höchstrichterliche Entscheidung steht noch aus.

## Wirtschaft

### Film

Die Kinobranche musste gegenüber 2009 einen Besucherrückgang von 16,9 % hinnehmen. Rund 119,4 Millionen Kinotickets wurden nach Angaben des HDF Kino in 2010 verkauft. In 2009 zählten die Lichtspieltheater noch 146,3 Millionen Besucher. Auch die Umsätze blieben hinter denen des Vorjahres zurück. Etwa 884 Millionen Umsatz meldete der HDF Kino für 2010, womit die Marke des Vorjahres (fast 949 Millionen Euro) klar verfehlt wurde.

Stabilisierend wirkten sich hier die 3-D-Preisaufschläge aus, sodass das Umsatzminus knappe 7 % gegenüber dem Vorjahr betrug. Ganze 11 % Marktanteil verlor der deutsche Film in 2010 (insgesamt 16 % Marktanteil) gegenüber 2009 (27 %).<sup>1</sup>

Die Umsätze der Videotheken aus dem Spielfilmverleih, der mit fast 68 % den wichtigsten Umsatzbereich in diesen Betrieben darstellt, gingen im Jahr 2010 um 5 % gegenüber dem Vorjahr zurück und lagen bei 243 Millionen Euro. Die Gesamtzahl der Kunden lag um 5 % niedriger als 2009 (7,4 Millionen Kunden), der durchschnittliche Verleihpreis reduzierte sich um 4 % (2,35 Euro in 2010; 2,44 Euro in 2009). Dagegen legten die Umsätze aus Verkäufen von DVD und Blu-Ray im gleichen Zeitraum leicht zu: Setzten die Videotheken im Jahr 2009 1,377 Milliarden Euro in diesem Segment um, waren es 2010 1,382 Milliarden Euro.<sup>2</sup> Trotzdem konnte der deutsche Videothekenmarkt in 2010 sowohl beim Absatz als auch beim Umsatz Rekordwerte erwirtschaften. Diese Entwicklung beruhte vor allem auf starken Wachstumsraten

<sup>1</sup> Alle Angaben HDF-Ticker vom 6. Januar 2011, [www.hdf-kino.de](http://www.hdf-kino.de)

<sup>2</sup> Zahlen aus dem IVD-Jahresbericht, [www.ivd-online.de](http://www.ivd-online.de)

bei Blu-Ray und beim digitalen Kaufmarkt (Electronic Sellthrough – EST). So war etwa jeder zehnte verkaufte Bildtonträger in 2010 eine Blu-Ray. Damit hat sich der Blu-Ray-Absatz im Vorjahresvergleich fast verdoppelt (12 Millionen Einheiten), der Umsatzanteil lag bei 13,7 %. EST legte mit 2,9 Millionen abverkauften Einheiten und somit einem Plus gegenüber 2009 von satten 210 % kräftig zu und erwirtschaftete 22 Millionen Euro Umsatz.

Zuwachsraten verzeichnete auch das digitale Ausleihgeschäft – Video-on-Demand und Pay-per-View: bei 6,1 Mio. Transaktionen (2009: 3,8 Millionen Transaktionen) generierte das legale Online-Angebot 21 Millionen Euro Umsatz. Nicht genug, um die Umsatzrückgänge aus den Videotheken zu kompensieren. In 2009 lagen diese im gesamten Verleihmarkt bei 269 Millionen Euro, in 2010 bei 264 Millionen Euro.<sup>3</sup>

## Games

Der Umsatz mit Computer- und Videospielsoftware betrug 2010 in Deutschland insgesamt 1,86 Milliarden Euro. Dies entspricht einer Steigerung des Gesamtmarkts um 3 %. Der Umsatz durch verkaufte Spiele für PC und Konsolen – sowohl auf Datenträgern als auch per Download – ging um 1 % auf 1.590 Millionen Euro zurück. Dabei wurde ein Viertel aller Games in Deutschland per Download verkauft. Dies trug allerdings nur zu 5 % zum Gesamtumsatz mit Computer- und Videospielen in Deutschland bei. Konsolenspiele wurden am meisten verkauft und erwirtschafteten einen Umsatz von 884 Millionen Euro (plus 3 % gegenüber 2009) und damit mehr als die Hälfte des Gesamtumsatzes. In 2010 wurden 443 Millionen Euro Umsatz durch den Verkauf von PC-Spielen generiert (plus 7 % gegenüber 2009) und 264 Millionen Euro durch verkaufte Spiele für mobile Endgeräte. Dies entspricht einem Umsatzrückgang von 21 % im Vergleich zum Vorjahr.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Zahlen aus dem BVV Business Report, [www.bvv-medien.de](http://www.bvv-medien.de)

<sup>4</sup> Alle Angaben aus den Marktzahlen des BIU, [www.biu-online.de](http://www.biu-online.de)

## Politische Interessenvertretung

Die GVV vertritt die Interessen der Film-Wirtschaft gegenüber politischen Entscheidungsträgern im Bereich des Urheberrechtsschutzes, seit 2009 in der Bundeshauptstadt. Basierend auf ihrer langjährigen operativen Erfahrung analysiert sie gegenüber politischen Entscheidungsträgern nicht nur die technischen, kommerziellen, gesellschaftlichen und kriminologischen Zusammenhänge, Strukturen und Dynamiken dieses innovationsgetriebenen und techniklastigen Sektors. Vielmehr zeigt die GVV in Zusammenarbeit mit anderen Branchenverbänden und Einzelunternehmen der Politik dabei auch konkrete Wege auf zur Verbesserung des Schutzes der Kreativwirtschaft gegenüber der Ausbeutung durch die illegale Werk-Verwertung seitens der Raubkopier-Schattenwirtschaft, einem wachsenden Zweig der Wirtschaftskriminalität.

Der Politikberatungs-Ansatz der GVV richtet sich dabei sowohl auf die Verbesserung der rechtlichen Rahmenbedingungen und Grundlagen – insbesondere im Urheberrecht – als auch auf die Förderung der Entwicklung und Anwendung geeigneter Technologien zur Eindämmung von Urheberrechtsverletzungen als Spielart des „Cybercrime“. Im Hinblick auf den hohen Verbreitungsgrad raubkopierter Medieninhalte bei Konsumenten stellen sich schließlich gesellschafts- und rechtspolitische Fragen nach der Vermittlung des Wertemodells, welches das Urheberrecht trägt. Auch hier leistet die GVV Beratungsarbeit gegenüber der Politik.

Inhaltlich dringt die GVV dabei auf die Umsetzung folgender Punkte:

- Einführung einer technologieneutralen gesetzlichen Klarstellung, die auch den „Konsum“ illegal erstellter und vertriebener Angebote von Filmwerken als „Streaming Video“ als Urheberrechtsverstoß erfasst.
- Ahndung der Finanzierung kommerziell betriebener Piraterie-Angebote im Internet durch Online-Werbung.
- Verbesserung des zivilrechtlichen Auskunftsanspruchs von Rechteinhabern (§ 101 UrhG) durch
  - die Einführung einer gesetzlich definierten Speicherverpflichtung für Zugangsanbieter;
  - die Ausweitung des Auskunftsumfangs auf Bank- und Zahlungsdaten für den Fall, dass valide Nutzer- Adressdaten nicht vorliegen, durch eine Einbeziehung aller Dienstleistungen (inkl. Zahlungsdienstleistungen), die bei Ausführung von urheberrechtsverletzenden Tätigkeiten in Anspruch genommen wurden.
- Stärkung der Verantwortlichkeit der Internet-Service-Provider (ISPs) als „digitale Hausherrn“ der von ihnen betriebenen Internetinfrastruktur bei der Bekämpfung von Urheberrechtsverletzungen im Internet, insbesondere durch
  - die Einführung eines technologieneutralen abgestuften bzw. Warnhinweis-Verfahrens für Internetnutzer im Falle drohender Rechtsverletzungen, in Kooperation mit Rechteinhabern;
  - Sperrung des Zugangs zu solchen urheberrechtsverletzenden Internetseiten, die für Löschanordnungen unerreichbar sind, weil sie aus Staaten heraus betrieben werden, die in der Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen nicht kooperieren.

- Stärkung der behördlichen Möglichkeiten zur Bekämpfung der Internetkriminalität durch
  - die Verbesserung der personellen und sachlichen Ausstattung von Polizei und Justiz;
  - die Verbesserung der grenzüberschreitenden Justiz-Kooperation zur Verfolgung von Internetdelikten.
- Entwicklung und Umsetzung konkreter Maßnahmen auf internationaler Ebene gegen den Missbrauch der Anonymität im Internet für illegale Zwecke, insbesondere für Urheberrechtsverletzungen.

Zu diesem Zweck begleitete die GVV, auch im Rahmen ihrer Mitwirkung im „Forum der Rechteinhaber“, die 2009 begonnenen Anhörungen des Bundesministeriums der Justiz zum sogenannten „3. Korb“ der Urheberrechtsreform, der aber keine konkreten legislativen Handlungsansätze der Regierungskoalition erbrachte.

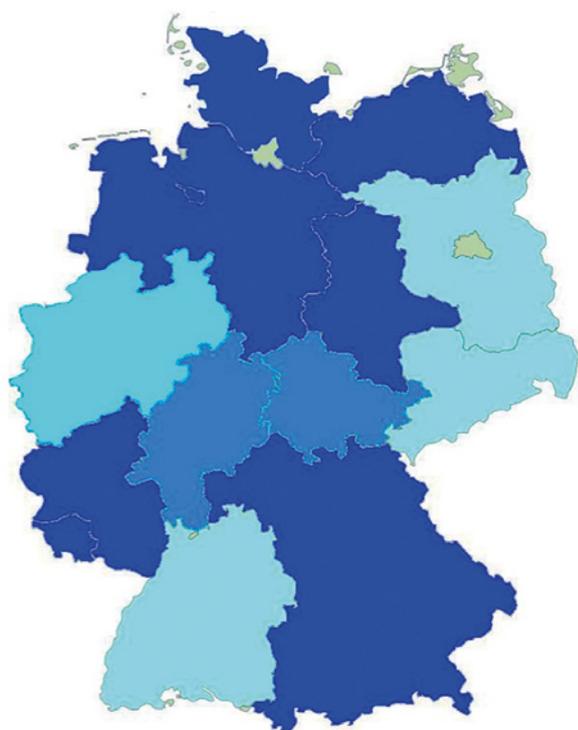
Die stattdessen in 2010 eingesetzte Enquetekommission „Internet und digitale Gesellschaft“ produzierte 2010 zunächst eine Vielzahl kontrovers diskutierter Themenbereiche, ließ jedoch bereits in ihrer Besetzung keine adäquate Gewichtung der Rechteinhaber aus der Kreativwirtschaft erkennen.

Der seit 2008 im Bundeswirtschaftsministerium tagende „Wirtschaftsdialog“ zwischen ISPs und Rechteinhabern zur gemeinsamen Bekämpfung der Internetpiraterie, an dem die GVV teilnimmt und dem 2010 ein unabhängiges Forschungsinstitut technische Möglichkeiten zur Umsetzung kooperativer Modelle vorstellte, kam trotz intensiver Bemühungen seitens der Rechteinhaber aufgrund der Blockadehaltung der ISPs zum Stillstand.

# Strategie

## Information

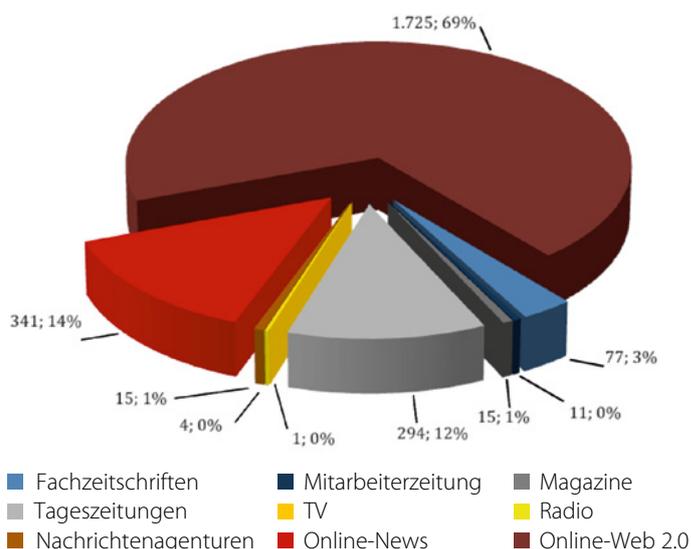
Die GVV informiert über juristische und technische Fragen in Seminaren und Workshops für Ermittlungs- und Zollbeamte. Im Berichtszeitraum referierte die Organisation bei 30 Veranstaltungen mit insgesamt nahezu 500 Teilnehmern. Erstmals zählte dazu eine Tagung der deutschen Richterakademie für Richter und Staatsanwälte.



Landespolizeischulen	14
Überörtliche Dienststellen	2
Dienststellen	10
Zoll	3
Deutsche Richterakademie	1

Bereits zum zweiten Mal ist die GVV in 2010 zudem aktiv mit einem Workshop-Angebot an Staatsanwaltschaften herangetreten. Dieses Fachgespräch, das im Rahmen des 4. DACH Branchenforums stattfand, wurde durchweg positiv von den teilnehmenden Staatsanwälten bewertet.

Die GVV-Öffentlichkeitsarbeit zielt auf Aufklärung und Bewusstseinsbildung zu Gefahren und Risiken von Urheberrechtsverletzungen in der Bevölkerung. Dieses Informationsangebot führte in 2010 zu insgesamt 2.483 Veröffentlichungen zu urheberrechtlichen Themen unter Einbindung der GVV.



Medienberichterstattung 2010

Zu mehreren Berichterstattungen in den Printmedien steuerte die GVV Hintergrundinformationen bei. Dazu zählt beispielsweise ein umfangreicher Report im Februar in der WirtschaftsWoche über die Verfolgung des illegalen Streaming-Portalsystems kino.to. Im März erschien unter dem Titel „ungeniert modifiziert“ im Games-Markt ein dreiseitiger Bericht zu Software-Piraterie auf stationären Konsolen. Im August widmete sich die Computerbild dem illegalen Segment der Payserver-Betreiber. c't berichtete im Mai über ein Zivilverfahren gegen den Provider „Cyberbunker“ auf Verbot der Weiterleitung von Anfragen zu The Pirate Bay, worüber die GVV per Pressemitteilung informiert hatte.

Die hohe Zahl an Beiträgen im Web 2.0 ist vor allem auf einen Vorfall im August 2010 zurückzuführen. Damals war im Rahmen eines branchenweiten Piraterie-Projekts, das sich gegen illegale Portale richtet, durch einen fälschlich im Namen der GVV auftretenden fremden Dienstleister irrtümlich eine fehlerhafte Löschungsaufforderung (Notice-and-takedown) wegen angeblicher Urheberrechtsverletzungen an den Host-Provider Vimeo versendet worden. Die GVV sprach umgehend öffentlich ihr Bedauern über diesen Vorgang aus und informierte die Öffentlichkeit in den folgenden Tagen über Maßnahmen zur Behebung der Fehler.

Andere Themen beschäftigten insbesondere Tageszeitungen und Online-News-Portale. Zu den viel berichteten Inhalten zählten insbesondere der GVV-Jahresbericht 2009 sowie die Studie der Internationalen Handelskammer „Aufbau einer digitalen Wirtschaft: Die Bedeutung der Sicherung von Arbeitsplätzen in der Kreativwirtschaft der Europäischen Union“, nach deren Analysen Internet-Piraterie im Jahr 2015 europaweit mehr als 600.000 potenzielle Arbeitsplätze vernichtet, wenn nicht konkrete Gegenmaßnahmen ergriffen werden.

## Prävention

Um Urheberrechtsverletzungen vorzubeugen, informiert die GVV regelmäßig Branchenteilnehmer über Erscheinungsformen der illegalen Verwertung und geeignete Gegenmaßnahmen. Zur Abwendung von illegalen Mitschnitten in Lichtspieltheatern führte der GVV-Kinobeauftragte in 2010 insgesamt 12 Schulungen und Kontrollen vor Ort durch. Auf Nachfrage konnten Kinos den Kinobeauftragten und sein Team für Vorträge zum Thema illegale Mitschnitte im Rahmen ihrer Personalversammlungen anfordern.

Im Rahmen des 4. DACH Branchenforums „Schutz und Aufklärung“ informierten die drei Schwesterorganisationen aus dem deutschsprachigen Raum (GVV, VAP, SAFE) Teilnehmer aus Kreativwirtschaft, Wissenschaft, Verbänden, Politik und Justiz sowie Rechtsanwälte, Technik- und Technologieanbieter über aktuelle Aspekte und Lösungen zum angewandten Urheberrechtsschutz. Podiumsdiskussionen mit reger Beteiligung des Publikums, bilaterale Gespräche zwischen bestehenden und künftigen Geschäftspartnern sowie Präsentationen internationaler



Podiumsdiskussion auf dem Branchenforum 2010: v. li.: Meik Michalke, Prof. Dr. Gisela Schmalz, Christoph Keese, Irina Wanka, Thomas Siems

# Strategie

Anbieter von technischen, edukativen und rechtlichen Ansätzen zur Unterstützung der legalen Verwertung von Filmen, TV-Serien und Games solche zur Verringerung illegaler Angebote kennzeichneten die zweitägige Veranstaltung am 28. und 29. Oktober im Umspannwerk Kreuzberg in Berlin. Insgesamt 14 internationale Unternehmen und Initiativen stellten Best-Practice-Lösungen vor. Auf größtes Interesse stießen neben den Podiumsdiskussionen dabei Analysen und Fachvorträge zum Thema illegale Streaming- bzw. Filehoster-Portalsysteme.

## Sanktion

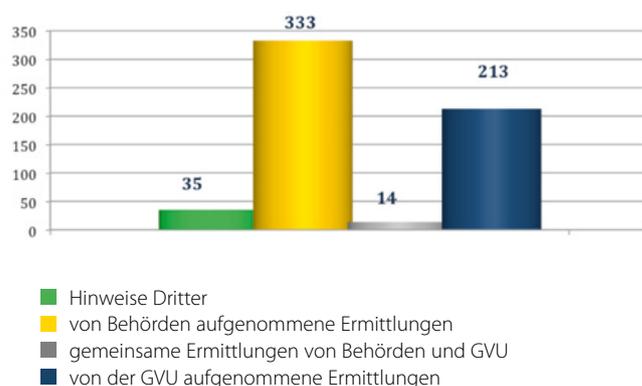
Die GVV ist von ihren Mitgliedern beauftragt, die Verteidigung ihrer Leistungsschutzrechte mit juristischen Mitteln an den Ausgangspunkten der illegalen Massenverwertung von Filmen und Games zu unterstützen. Daher fokussiert die Organisation ihre Aktivitäten auf Release-Gruppen und digitale Hehler. Zur Unterstützung der staatlichen Sanktionierung solcher Täter deckt die GVV Verstöße gegen Leistungsschutzrechte ihrer Mitglieder auf, analysiert Umfang, Ausrichtung und Aufbau der illegalen Angebote, stellt Strafanträge mit konkreten Anfangsverdachtsmomenten und arbeitet den Behörden bei der Durchführung von Strafverfahren zu. Dieser strafrechtliche Ansatz zielt auf den Werterhalt des geistigen Eigentums. Ausgerichtet ist diese Arbeit daher vorrangig auf das gemeinsame Interesse der vertretenen Branchen und nicht auf die Verfolgung von Individualansprüchen.

Zusätzlich bearbeitet die GVV Urheberrechts- und Markenverfahren, die initiativ auf Ermittlungen der Strafverfolgungsbehörden bzw. des Zolls beruhen. Diese können sich auch gegen Urheberrechtsverletzer richten, die nicht zu den oben aufgeführten Kategorien zählen. Die Szenen der Release-Gruppen, der digitalen Hehler und der digitalen Dealer eint ihr konspiratives Vorgehen, wobei der Einsatz von Sicherheitsvorkehrungen, wie

Anonymisierungs- und Verschlüsselungs-Techniken gegen ein Eindringen von außen, in allen drei Segmenten erheblich zugenommen hat. Daher gestalten sich Vorermittlungen gegen diese Szenen als langwierig und zeitintensiv und bedürfen in vielen Fällen Informationen aus der Szene, um Strafanträge mit einem konkreten Anfangsverdacht gegen die Täter stellen zu können.

## Neu aufgenommene Ermittlungen

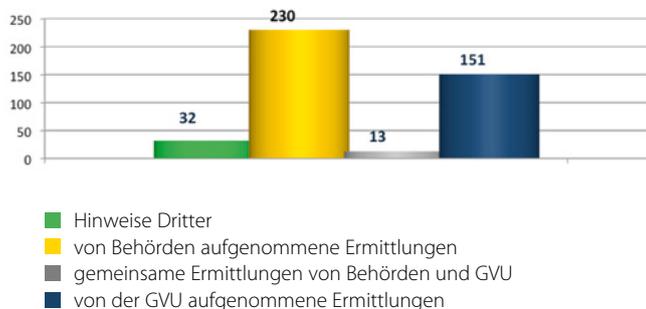
Unter diesen Vorzeichen wurden 2010 insgesamt 595 neue Ermittlungen gegen Urheberrechtsverletzungen aufgenommen. Gerade im strafrechtlichen Vorgehen gegen die genannten illegalen Szenen beginnen die Verfahren fast ausschließlich durch Vorermittlungen der GVV. In 2010 nahm die Organisation 213 neue Vorermittlungen in diesem Segment auf. Bei den 14 neu aufgenommenen gemeinschaftlichen Ermittlungen durch GVV und Strafverfolgungsbehörden handelt es sich vielfach um Folgeverfahren gegen Teammitglieder auf geschlossenen Trackern, die bereits Verfahrensgegenstand sind. 333 Ermittlungen nahmen die Behörden initiativ im Berichtszeitraum auf. 35 Ermittlungsansätze waren auf Hinweise aus der Bevölkerung zurückzuführen. Davon gingen allein neun Hinweise zu dem illegalen Streamhoster-Portalsystem „kino.to“ bei der GVV ein, von denen jedoch in 2010 noch keiner neue Ansätze für das spätere strafrechtliche Vorgehen gegen dieses parasitäre Geschäftsmodell brachte.



Neu aufgenommene Ermittlungen 2010 gesamt

## Film

Unter den neu aufgenommenen Ermittlungen richteten sich insgesamt 426 Vorgänge gegen illegale Angebote von Kino- bzw. Spielfilmen und TV-Serien. Nahezu alle (32 von insgesamt 35) Hinweise aus der Bevölkerung betrafen solche Raubkopien-Quellen. Nahezu 71 % der von der GVV initiativ aufgenommenen Vorermittlungen (151 Vorgänge) zielten auf Verletzer der Urheber- und Leistungsschutzrechte der Filmwirtschaft und 13 von 14 gemeinsam durch GVV und die Strafverfolgungsbehörden aufgenommene Ermittlungen, diese vor allem gegen Mitglieder von Trackerteams. Von den durch die Strafverfolgungsbehörden initiierten Ermittlungen fanden nahezu 70 % der Vorgänge wegen Urheberrechtsverletzungen von Filmen statt (213 Vorgänge).

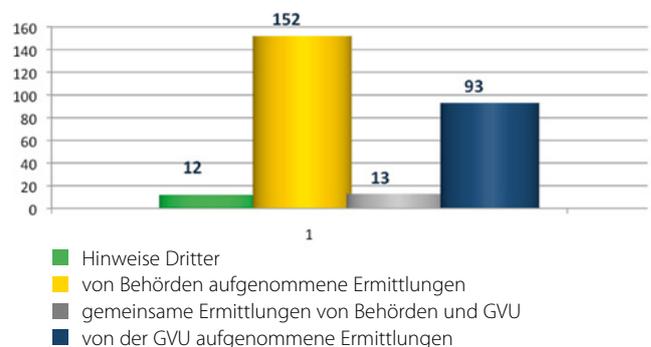


Neu aufgenommene Ermittlungen Film / TV 2010

## Games

Etwas weniger als die Hälfte (270 Vorgänge) aller in 2010 aufgenommenen Ermittlungen betrafen Urheberrechtsverletzungen von Mitgliedern aus der Unterhaltungssoftware-Wirtschaft. Davon entfiel mit 93 Vorgängen etwa ein Drittel auf Vorermittlungen durch die GVV. Die gemeinsam von Strafverfolgungsbehörden und GVV durchgeführten Ermittlungen gegen Mitglieder von Trackerteams betrafen neben illegal verwerteten Filmen auch Games-Raubkopien, da die GVV bereits in den

Jahren zuvor insbesondere gegen geschlossene Tracker mit einem breit gefächerten illegalen Angebot vorgegangen ist. Etwas weniger als die Hälfte aller von den Behörden initiativ aufgenommenen Ermittlungen hatten Urheberrechtsverletzungen von Spielen zum Gegenstand.



Neu aufgenommene Ermittlungen Games 2010

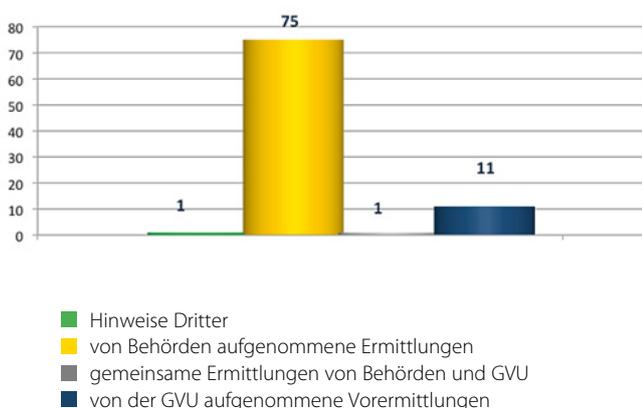
## Marken

Neben diesen strafrechtlichen Urheberrechtsverfahren unterstützt die GVV auch Verfahren gegen Markenrechts-, Geschmacksmuster- und Warenzeichenverletzungen. Bei diesen Vorgängen handelt es sich überwiegend um Zollverfahren wegen gefälschter Konsolen und Zubehör von Sony Playstation. Daneben fallen auch Vorgänge gegen den Vertrieb von Identfälschungen von Nintendo Cartridges über Internetauktionen und -shops in dieses Segment. Dort wurden in 2010 insgesamt 88 Ermittlungen aufgenommen, davon der weitaus größte Anteil durch den Zoll mit insgesamt 75 neu aufgenommenen Ermittlungen (Grenzbeschlagnahmen).

Sowohl der Vorgang, der auf einen Hinweis aus der Bevölkerung zurückzuführen ist, als auch die gemeinsam von Behörden und GVV durchgeführten Ermittlungen betrafen Rechtsverletzungen sowohl gegen das Markenrecht als auch das Urheberrecht eines Mitglieds aus der Unterhaltungssoftware-Wirtschaft. Bei den

# Strategie

insgesamt 11 von der GVV initiativ aufgenommenen Ermittlungen handelt es sich um Verkäufer von gefälschten Sony Controllern in Internetauktionenhäusern und Onlineshops.



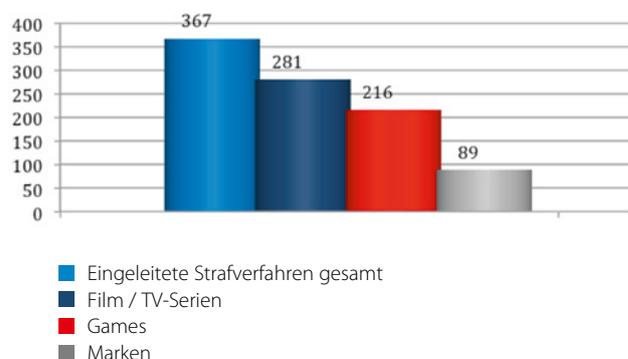
Aufgenommene Ermittlungen Marken, Geschmacksmuster, Warenzeichen 2010

## Eingeleitete Verfahren

Nicht alle in einem Kalenderjahr aufgenommenen Ermittlungen münden auch im selben Jahr in einen Strafantrag. Infolge der verstärkten Anstrengungen von Release-Gruppen, digitalen Hehlern und digitalen Dealern, sich gegen Außenstehende abzuschirmen, können aus vielen Ansätzen erst nach mehreren Monaten akribischer Vorermittlungen genügend Indizien zusammengetragen werden, um einen substantziellen Strafantrag zu stellen, der die Erfolgsaussichten eines folgenden Strafverfahrens erhöhen kann. Manche zunächst erfolgversprechenden Ansätze müssen sogar vorerst aufgegeben werden. Eine direkte Korrelation von neu aufgenommenen Ermittlungen und eingeleiteten Verfahren ist daher nicht möglich.

In 2010 wurden insgesamt 367 Strafverfahren wegen illegaler Kopien mit Inhalten der Film- und/oder Unterhaltungssoftware-Wirtschaft eingeleitet. Drei Viertel dieser Verfahren betrafen Urheberrechtsverletzungen von

Kino- bzw. Spielfilmen (281 Verfahren), 58 % hatten auch oder ausschließlich Urheberrechtsverletzungen im Bereich Games zum Gegenstand (216 Verfahren). Von den 89 Markenverfahren entfielen insgesamt 80 auf Zollverfahren. Neun Strafverfahren wegen Verletzungen des Marken-, Geschmacksmuster- oder Warenzeichenrechts betrafen Internetverkäufe deutscher Anbieter von gefälschtem Spielzubehör.

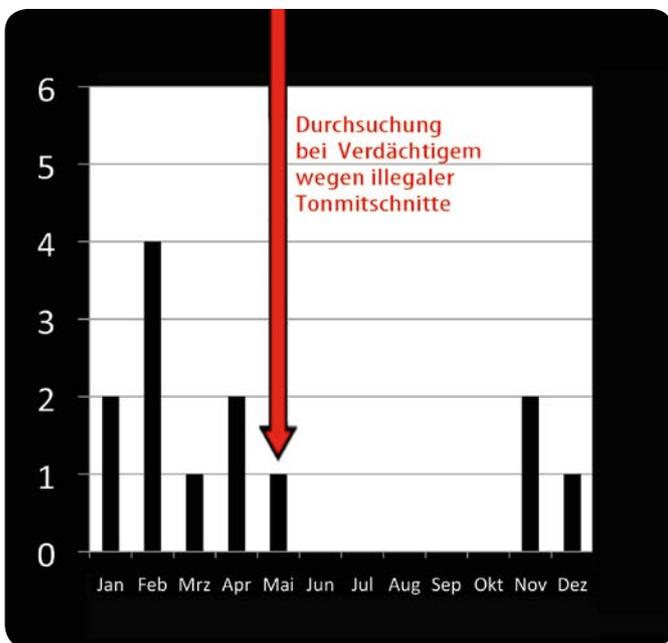


Eingeleitete Verfahren 2010

## Strafverfahren gegen die Release-Gruppen-Szene (Filme)

Unter den 2010 eingeleiteten Strafverfahren richtete sich eines gegen ein mutmaßliches Release-Gruppen-Mitglied der sehr aktiven Cinegruppe, die für die herausragende Tonqualität ihrer illegalen Releases bekannt war. Der Mann wurde verdächtigt, die Tonspuren beschafft zu haben. Analysen der forensischen Audio-Wasserzeichen in den Raubkopien hatten ergeben, dass der Ton immer in demselben Kino in Nordrhein-Westfalen illegal mitgeschnitten worden war. Die GVV stellte im März Strafantrag. Bereits im Mai fand die polizeiliche Durchsuchung bei einem Filmvorführer des fraglichen Kinos statt. Im Zuge dieser Maßnahme wurde ein Rechner sichergestellt, der kurz zuvor im April neu aufgesetzt worden war, nachdem der Durchsuchte offensichtlich gewarnt worden ist. Dennoch gelang später eine Datenwiederherstellung und -analyse, die letztlich eine Verurteilung ermöglichte.

Im Segment der Cine-Release-Gruppen führte die Aktion zunächst dazu, dass die fragliche Gruppe im April 2010 das Ende ihrer Aktivitäten ankündigte. Zwischen Juni und November des Berichtszeitraums fertigte zudem keine der in Deutschland aktiven Cine-Release-Gruppen auch nur einen illegalen Bildmitschnitt in deutschen Kinos an.



Abfilmungen in Deutschland 2010

### Strafverfahren gegen Streamhost-Betreiber (Filme)

Ein anderes in 2010 eingeleitetes Strafverfahren begann durch einen GVV-Strafantrag vom Januar 2010. Dieser richtete sich gegen den Betreiber des Raubkopien-Streamhoster Clickandload mit einer Gesamtkapazität von über 20 Terabyte. Dies entspricht der Datenmenge von etwa 28.000 Filmen im szenetypischen Xvid-Format. Um einen kontinuierlichen Nachschub an besonders begehrten Raubkopien sicherzustellen, zahlte der Betreiber nach GVV-Erkenntnissen registrierten Uploadern Provisionen. Die Links zu diesen illegalen Filmkopien waren in großer Zahl auf dem illegalen Streaming-Portal kino.to zu finden. Internetnutzer erhielten beim Abrufen

der Filme Werbeeinblendungen von teils namhaften Unternehmen. Dadurch soll der Clickandload-Betreiber allein im November 2009 täglich bis zu 750 Euro eingenommen haben. Zur Konkretisierung dieser Anfangsverdachtsmomente durchsuchten die Ermittlungsbehörden den Verdächtigen und einen mutmaßlichen Top-Uploader des illegalen Filehosters, welchen die Beamten umgehend vom Netz nahmen. Die Auswertung der umfangreichen Asservate dauerte an. Im Berichtszeitraum wurde noch keine Anklage erhoben.

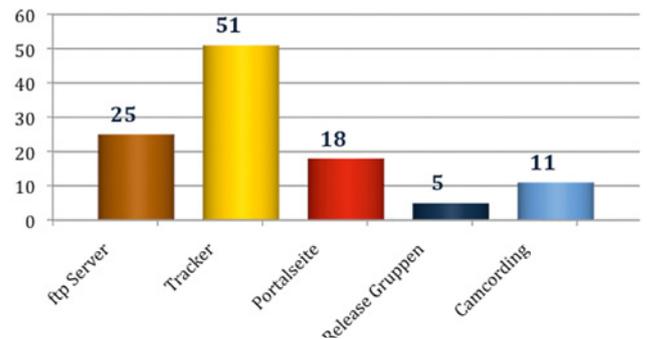
### Anhängige Verfahren

Zusätzlich zu den 367 eingeleiteten Verfahren begleitete die GVV in 2010 noch 115 weitere Strafverfahren, zu denen sie in den Vorjahren Strafantrag gestellt hatte. Insgesamt drei Viertel aller in 2010 anhängigen GVV-Verfahren sind Fälle mit Internetbezug. Dazu zählen Vorgänge gegen Release-Gruppen, digitale Hehler und digitale Dealer, aber auch Folgeverfahren gegen Intensivnutzer illegaler Angebote sowie Vorgänge gegen Online-Verkäufer.

Von 16 Verfahren wegen Urheberrechtsverletzungen durch die Release-Gruppen-Szene hatten 11 Strafverfahren illegale Mitschnitte in Kinos zum Verfahrensgegenstand. Im Segment der digitalen Hehler unterstützte die GVV insgesamt 94 anhängige Strafverfahren durch Stellung von Strafanträgen und Zurarbeiten in rechtlicher und technischer Hinsicht. Von 163 anhängigen Strafverfahren wegen Internet-Downloads begannen viele mit Zufallsfunden bei polizeilichen Durchsuchungen. Werden im Rahmen solcher Maßnahmen Festplatten sichergestellt, auf denen beispielsweise aktuelle Kinofilme und/oder Games in den szenetypischen Formaten gefunden werden, bitten die Beamten die GVV regelmäßig um Überprüfung, ob Mitgliedsfirmen in ihren Rechten verletzt sind und gegebenenfalls um Stellung eines Strafantrags.

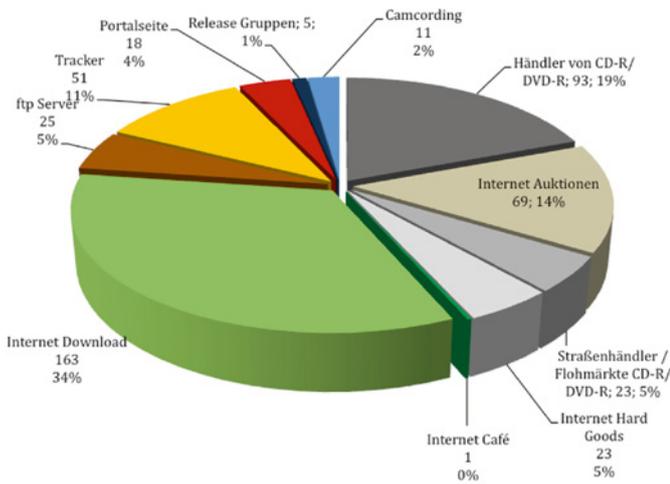
# Strategie

Nicht immer ist in solchen Fällen mit hundertprozentiger Sicherheit feststellbar, aus welcher Quelle die Dateien illegal heruntergeladen wurden: dem Usenet, einem P2P-Netz oder über eine illegale Portalseite. 208 Vorgänge richteten sich in 2010 gegen Verkäufer von gefälschtem Spielzubehör (zumeist im Internet) bzw. gegen Flohmarkt- und Filmbörsen-Händler, die Filme aus dem Back-Katalog auf optischen Datenträgern anboten.



In 2010 anhängige Verfahren nach Kategorien

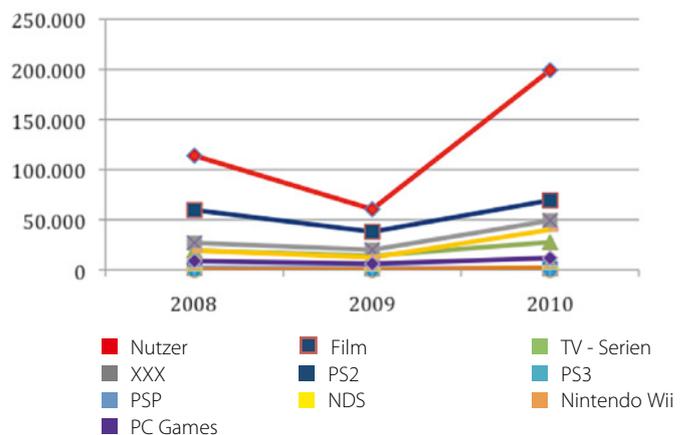
Dieses konzertierte GUV-Vorgehen wirkte sich nachhaltig auf das gesamte Segment der geschlossenen Tracker aus. Im Vergleich der Nutzer- und Torrent-Zahlen Ende 2008, Ende 2009 und Ende 2010 fällt auf, dass Angebot und Nutzerzahlen in 2009 stark eingebrochen waren. Ende 2010 waren die Nutzerzahlen wieder sehr stark angestiegen, während die Zuwächse bei den Torrents insgesamt eher moderat ausfielen. Die Upload-Intensität war Ende 2010 auf den zu diesem Zeitpunkt aktiven geschlossenen Trackern demnach geringer als auf den geschlossenen Trackern zwei Jahre zuvor.



In 2010 anhängige Verfahren nach Kategorien

## Strafverfahren gegen Trackerbetreiber (Filme und Games)

Insgesamt 110 Strafverfahren bearbeitete die GUV in 2010 in ihren Kernbereichen: Release-Gruppen, digitale Dealer und digitale Hehler. Den größten Anteil nahmen dabei Verfahren gegen die Betreiber geschlossener Tracker ein. Darin spiegeln sich die Auswirkungen des konzertierte GUV-Sammelverfahrens gegen solche digitalen Hehler aus dem Jahr 2008 wider, in dessen Folge mehr als einhundert Trackerbetreiber ihre illegalen Angebote einstellten. Gegen 51 besonders etablierte und große geschlossene Tracker hatte die GUV in 2008 und 2009 Strafantrag gestellt. In 2010 kamen 33 Strafverfahren in diesem Segment hinzu. 24 Verfahren waren bereits in 2009, neun weitere in 2010 abgeschlossen worden.



Nutzerzahlen und Torrents zu Raubkopien von Filmen, TV-Serien, pornografischen Inhalten und Spielen für diverse Plattformen (Ende 2008, Ende 2009, Ende 2010)

## Strafverfahren gegen Betreiber illegaler Portale (Filme und Games)

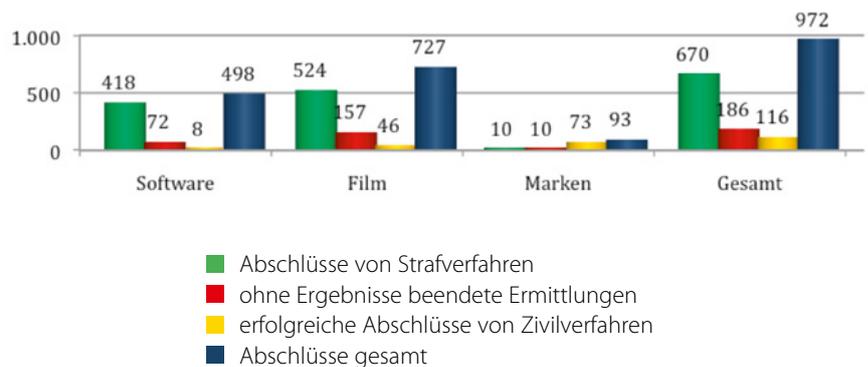
Zu den 110 anhängigen Strafverfahren im GVV-Kernbereich zählte eines gegen gleich zwei der größten illegalen Filehoster-Portale, die zusammen weit mehr als 65.000 katalogisierte Direct-Download-Links zu illegalen Software-, Film-, TV-Serien- und Games-Dateien listeten.

Begonnen hatte das Verfahren im Oktober 2008 mit einem Hinweis an die GVV. Demnach generierten die Portalseitenbetreiber damals Werbeeinnahmen im fünfstelligen Bereich. Während der Download selbst kostenlos war, verfügte insbesondere eine der beiden Portalseiten über eine ungewöhnlich hohe Anzahl von Partnerseiten. Teils seitendominierende Banner leiteten Internetnutzer zu den Werbepartnern. Kaufte die Nutzer dort Download-Kontingente, erhielten die Portalseitenbetreiber Vermittlungsprovisionen zwischen 18 und 20 Euro. Auf diese Informationen aufbauend analysierte die GVV Umfang und Werbeaktivitäten des illegalen Angebots und stellte im März 2009 Strafantrag. Intensive Ermittlungen der zuständigen Strafverfolgungsbehörden führten zu umfangreichen Erkenntnissen über die Geldflüsse und Identifizierung mehrerer dringend Tatverdächtiger. Im Juni 2010 führten Steuerfahndung und Kriminalbeamte auf dieser Grundlage eine groß angelegte Durchsuchungsaktion durch und legte beide illegalen Angebote still.

## Erfolgreiche Abschlüsse nach Arten

Insgesamt 972 Verfahren, an denen die GVV beteiligt war, wurden in 2010 abgeschlossen. Davon endeten 422 Verfahren mit einer Sanktionierung der Täter. 248 Strafverfahren hat die zuständige Staatsanwaltschaft eingestellt, weil sie keine Ansatzpunkte zur Fortführung des Vorgangs sah. Gründe lagen hier oftmals in dem Umstand, dass die

Identität der Täter infolge der vielfältigen Möglichkeiten zur Identitätsverschleierung im Internet nicht ermittelt werden konnte. In 186 Verfahren konnte kein offizieller Abschluss der begonnenen Verfahren erzielt werden, etwa weil erfolgversprechende Spuren im Laufe der Vorermittlungen keine konkreten Hinweise erbrachten oder das illegale Angebot zwischenzeitlich eingestellt wurde. Diese Verfahren wurden zunächst ohne Ergebnis eingestellt. Bei den 2010 erfolgreich abgeschlossenen 116 zivilrechtlichen Verfahren handelt es sich ausnahmslos um Zollverfahren.

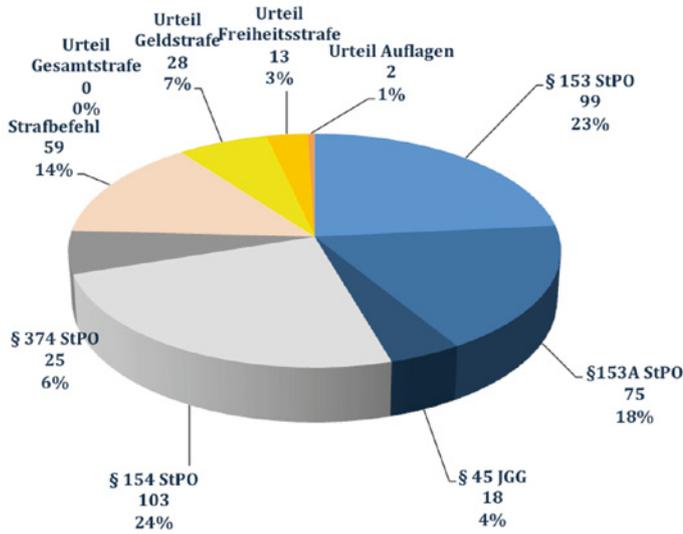


### Abgeschlossene Verfahren 2010

Die erfolgreich abgeschlossenen 422 Verfahren lassen sich nach folgenden Abschlussarten gruppieren:

1. Verhängung von Geld- oder Freiheitsstrafen durch Strafbefehl oder Urteil
2. Einstellungen im Hinblick auf eine andere schwerwiegende Straftat (§ 154 StPO)
3. Verweis auf den Privatklageweg (§ 374 StPO)
4. Einstellung mit oder ohne Geldbuße oder sonstige Auflage bei Einziehung der Raubkopien und der dafür genutzten Hardware, etwa dem Rechner (§§ 153, 153a StPO, bei Jugendlichen § 45 JGG)

# Strategie



Für diese Abschlüsse ergibt sich folgendes Bild:

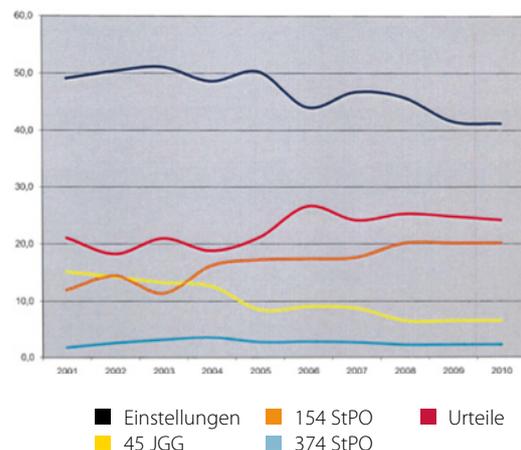
1. Wie bereits in 2008 und 2009 endete auch 2010 jedes vierte Verfahren mit einem Urteil oder Strafbefehl. Insgesamt wurden nahezu 200.000 Euro Geldstrafe verhängt.
2. Von 22 % in 2009 (2008: 20 %) auf 24 % angestiegen ist die Anzahl derjenigen Verfahren, die im Hinblick auf eine schwerer wiegende andere Straftat eingestellt wurden.
3. Der Anteil der Verweise auf den Privatklageweg ist gegenüber 2009 (7 %) auf 6 % an der Gesamtheit der erfolgreich abgeschlossenen Verfahren leicht zurückgegangen.
4. Wie bereits in 2009 wurden weniger als die Hälfte der Verfahren (45 %) unter Auflagen eingestellt. In 2008 lag dieser Anteil noch bei 53 %, in 2007 bei 55 % (in 2009 bei 46 %).

Unter anderem verhängte ein Gericht eine Geldstrafe über 2.700 Euro gegen einen sogenannten First Seeder, den Ersteller einer illegalen Kopie in ein BitTorrent-Netz. Ein gemeinsam von GVO und der schweizerischen Schwesterorganisation SAFE initiiertes und begleitetes Strafverfahren gegen einen Payserver-Betreiber endete für den Deutschen, der auch einen Wohnsitz in der Schweiz hatte, mit 2.400 Euro Geldstrafe wegen gewerbsmäßigen

Verstoßes gegen das Urheberrechtsgesetz. Vier Jahre Freiheitsentzug für den Haupttäter, zwei Jahre und drei Monate Haft für seinen Kompagnon verhängte das Urteil des Amtsgerichts Essen gegen die beiden Köpfe einer Raubkopierer-Bande aus dem Ruhrgebiet, die illegal Filme und Computerspiele vervielfältigt und dann professionell auf Flohmärkten vertrieben hatten.

## Erfolgreiche Abschlüsse – Trend 2001 bis 2010

Der bereits in 2008 und 2009 beobachtete Trend zu einer zunehmenden Professionalisierung von Release-Gruppen-Mitgliedern und digitalen Hehlern setzte sich in 2010 fort. Seit 2001 ist der Anteil an Verfahrensabschlüssen durch Urteil von 21 auf 25 Prozentpunkte gestiegen. Der Anteil an Einstellungen wegen einer schwerer wiegenden anderen Straftat hat sich seit 2001 verdoppelt (von 11 % auf 21 %). Dies zeigt, dass Urheberrechtsverletzungen inzwischen in vielen Fällen eine lukrative Einnahmequelle neben anderen illegalen Tätigkeiten darstellen. Keineswegs sind sie als „Jugendsünden“ anzusehen. Dies bestätigt zudem der anteilige Rückgang an Einstellungen nach dem Jugendgerichtsgesetz von 14 % auf 4 %. Die Verfahrensabschlüsse nach § 374 StPO (Verweisung auf den Privatklageweg) betreffen vielfach Vorgänge gegen Personen, die erst im Verlauf staatsanwaltlicher Ermittlungen in Verfahren gegen digitale Hehler als Mitläufer identifiziert werden konnten.



## Impressum

---

Herausgeber: **GVU - Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.**

Redaktion: Dr. Matthias Leonardy (V.i.S.d.P.)  
Christine Ehlers  
Jan Scharringhausen

Lektorat/Druck: Zertani GmbH & Co. Die Druckerei KG

Erscheinungsdatum: November 2011

Gestaltung: [www.gemeinsam-werben.de](http://www.gemeinsam-werben.de)

## Mitglieder (Stand: Dezember 2010)

### Verbände:

Bundesverband Audiovisuelle Medien (BVV)  
Bundesverband Informationswirtschaft,  
Telekommunikation und Neue Medien  
(BITKOM)  
Bundesverband Interaktive  
Unterhaltungssoftware (BIU)  
Bundesverband Musikindustrie (BVMI)  
HDF Kino (HDF Kino)  
Interessenverband des Video- und  
Medienfachhandels in Deutschland (IVD)  
Motion Picture Association (MPA)  
Verband der Filmverleiher (VdF)

### Film:

ASCOT ELITE Home Entertainment GmbH  
Aviator Entertainment GmbH  
Bavaria Media GmbH  
Concorde Home Entertainment GmbH  
DWJ - Der Wert J GmbH  
Eurovideo Bildprogramm GmbH  
GÜFA mbH  
GWFF  
Highlight Film und Home Entertainment GmbH  
Kinowelt GmbH  
MPLC Filmlizenzierung GmbH  
Ost Video Handels GmbH  
Paramount Pictures Global  
Rapid Eye Movies HE GmbH  
Senator HE GmbH  
Sky Deutschland AG  
Sony Pictures HE GmbH  
Twentieth Century Fox of Germany

Universal Pictures International  
Germany (UPI)  
Universum Film  
Walt Disney Studios Motion Pictures  
Germany GmbH  
Warner Bros. Pictures Germany

### Entertainment Software:

Activision (BIU)  
Capcom CEG Interactive Entertainment  
Eidos GmbH (BIU)  
Electronic Arts GmbH (BIU)  
Koch Media Deutschland GmbH (BIU)  
Konami of Europe GmbH (BIU)  
Microsoft GmbH (BIU)  
Namco Bandai Partners Germany (BIU)  
Nintendo of Europe GmbH (BIU)  
Sony Computer Entertainment Deutschland  
GmbH (BIU)  
Take 2 Interactive GmbH (BIU)  
THQ Entertainment GmbH (BIU)  
Ubisoft GmbH (BIU)

### Kopierwerke und technische Dienstleister:

arvato digital services  
Cinram GmbH  
OpSec Security GmbH  
ROVI Corp.  
Sony DADC



Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

Alt - Moabit 59 - 61  
10555 Berlin, Germany

Fon: (+49) (30) 311 61 69 - 0  
Fax: (+49) (30) 311 61 69 - 40

Web: [www.gvu.de](http://www.gvu.de)  
Blog: [www.gvu-blog.de](http://www.gvu-blog.de)