

Inhaltsübersicht

1 EINLEITUNG	1
1.1 Problemstellung.....	1
1.2 Relevanz des Themas	1
1.3 Forschungsziel und Forschungsfragen.....	4
1.4 Aufbau der Arbeit.....	4
2 FILM ALS ZIELOBJEKT VON PIRATERIE.....	7
2.1 Charakteristika des Gutes Film.....	7
2.2 Film als Wirtschaftsgut im Markt.....	13
2.3 Filmpiraterie aus rechtlicher Sicht.....	27
2.4 Erscheinungsformen der Filmpiraterie.....	41
2.5 Ausmaß der Filmpiraterie.....	54
2.6 Fazit, Erkenntnisdefizit und Forschungsfragen.....	68
3 THEORETISCHE GRUNDLAGEN.....	73
3.1 Anforderungen an den theoretischen Bezugsrahmen und Vorgehen zur Auswahl... 73	73
3.2 Stand der Forschung im Bereich digitaler Piraterie.....	76
3.3 Verhaltenswissenschaftliche Theorien und Ansätze im Bereich digitaler Piraterie.. 86	86
3.4 Rational Choice-Theorie als theoretischer Bezugsrahmen	105
3.5 Zusammenfassung der theoretischen Grundlagen.....	113
4 BESTIMMUNG DES FORSCHUNGSMODELLS.....	115
4.1 Ableitung der Forschungshypothesen	115
4.2 Aufstellung des Strukturmodells	138
4.3 Operationalisierung der Konstrukte	141
4.4 Zusammenfassung des Forschungsmodells	167
5 DURCHFÜHRUNG DER DATENERHEBUNG	169
5.1 Auswahl des Erhebungsdesigns	169
5.2 Methodische Erwägungen beim Online-Fragebogendesign.....	187
5.3 Prozess der Datenerhebung.....	197

5.4 Zusammenfassung der Datenerhebung.....	203
6 ANALYSE DER ERHOBENEN DATEN.....	205
6.1 Beurteilung der Datenbasis	205
6.2 Vorbereitung der statistischen Güteprüfung.....	211
6.3 Schätzung des Strukturmodells	223
6.4 Formale Gütebeurteilung des Forschungsmodells.....	228
7 DISKUSSION DER ERGEBNISSE UND ABLEITUNG DER IMPLIKATIONEN	251
7.1 Interpretation und Diskussion der Ergebnisse.....	251
7.2 Implikationen für die Forschung	265
7.3 Implikationen für die Filmindustrie.....	271
7.4 Limitationen der Studie und weiterer Forschungsbedarf.....	280
8 ZUSAMMENFASSUNG	281
9 ANHANG	283
10 LITERATURVERZEICHNIS	323
11 STICHWORTVERZEICHNIS.....	369

Inhaltsverzeichnis

1 EINLEITUNG	1
1.1 Problemstellung.....	1
1.2 Relevanz des Themas	1
1.3 Forschungsziel und Forschungsfragen.....	4
1.4 Aufbau der Arbeit	4
2 FILM ALS ZIELOBJEKT VON PIRATERIE.....	7
2.1 Charakteristika des Gutes Film	7
2.1.1 Definition „Film“	7
2.1.2 Perspektive des Filmherstellers	8
2.1.2.1 Immaterialität	8
2.1.2.2 Unikatscharakter	8
2.1.2.3 Hohes leistungswirtschaftliches Risiko.....	8
2.1.2.4 Charakter eines Clubguts oder öffentlichen Guts	9
2.1.3 Perspektive des Endkonsumenten	11
2.1.3.1 Erfahrungsgut	11
2.1.3.2 Verfallrate der Inhaltewerte	12
2.1.3.3 Verbundenes Gut.....	12
2.1.3.4 Hedonistisches Gut.....	12
2.1.4 Perspektive des Staates	13
2.2 Film als Wirtschaftsgut im Markt	13
2.2.1 Struktur der Filmindustrie	14
2.2.1.1 Definition „Filmindustrie“	14
2.2.1.2 Stufen innerhalb der Filmindustrie	14
2.2.2 Film- und Fernsehmarkt	16
2.2.2.1 Filmmarkt im engeren Sinne	16
2.2.2.2 Film- und Fernsehmarkt im weiteren Sinne	17
2.2.3 Verwertungsfenster des Films	18
2.2.3.1 Logik der Verwertungsfenster	18
2.2.3.2 Lage und Dauer der Verwertungsfenster in Deutschland	21
2.2.3.3 Veränderungen in den Verwertungsfenstern	22
2.2.4 Markterfolg von Filmen	23
2.2.4.1 Ökonomische Erfolgsfaktorenforschung	24
2.2.4.2 Psychologische Erfolgsfaktorenforschung	26
2.3 Filmpiraterie aus rechtlicher Sicht	27
2.3.1 Rechtliche Grundlagen zum Schutz von Filmwerken	27
2.3.1.1 Schöpfer des Filmwerks	27
2.3.1.2 Übertragung von Rechten	28
2.3.1.3 Relevante Schrankenbestimmungen des Urheberrechtsgesetzes	30
2.3.1.4 Folgen von Rechtsverletzungen	33
2.3.2 Definition und Einordnung von Filmpiraterie	34
2.3.2.1 Semantische Definition der Filmpiraterie	34
2.3.2.2 Rechtliche Definition der Filmpiraterie	36
2.3.2.3 Rechtliche Einordnung der Filmpiraterie	36
2.3.2.4 Abgrenzung weiterer (rechtlicher) Begriffe im Kontext der Filmpiraterie	39

2.4 Erscheinungsformen der Filmpiraterie.....	41
2.4.1 Filmpiraterie der ersten Generation.....	41
2.4.1.1 VHS-Kopien.....	42
2.4.1.2 Video-Bootlegs	43
2.4.1.3 Abtasten von Filmrollen.....	43
2.4.1.4 Videokassettenpiraterie	44
2.4.1.5 Identfälschungen	45
2.4.1.6 VHS-Videokamera-Piraterie	45
2.4.1.7 Schwarzsehen durch Entschlüsseln von Pay-TV-Signalen	46
2.4.2 Filmpiraterie der zweiten Generation.....	46
2.4.2.1 Online-Filmpiraterie.....	49
2.4.2.2 Digitales Abfilmen im Kino.....	51
2.4.2.3 Workprints	51
2.4.2.4 DVD-Rips und DVD-Screener als Sonderform	52
2.4.2.5 Identfälschungen (Optical Disc Piracy).....	53
2.4.2.6 Streaming Piracy	53
2.4.2.7 Parallelimporte	53
2.4.3 Vereinfachung der Filmpiraterie-Nomenklatur	54
2.5 Ausmaß der Filmpiraterie.....	54
2.5.1 Bereitstellung und Vervielfältigung durch Release Groups	54
2.5.1.1 Bedeutung und Motivation von Release Groups	55
2.5.1.2 Tätigkeitsspektrum von Release Groups	56
2.5.1.3 Primäre Bereitstellung von Filmen durch Release Groups.....	57
2.5.2 Gewerbliche Filmpiraterie	58
2.5.2.1 Organisierte Kriminalität.....	58
2.5.2.2 Semi-industrielle Vervielfältigung	59
2.5.2.3 Vervielfältigung mit Endnutzer-PCs	59
2.5.3 Nichtgewerbliche Filmpiraterie.....	60
2.5.3.1 Bild- und Tonquellen von Filmen in Online-Tauschbörsen	60
2.5.3.2 Nichtgewerbliche Filmpiraterie in Deutschland als Massenphänomen.....	61
2.5.4 Folgen für die Filmindustrie.....	62
2.5.4.1 Mögliche positive wirtschaftliche Folgen der Filmpiraterie	63
2.5.4.2 Mögliche negative wirtschaftliche Folgen der Filmpiraterie.....	64
2.5.4.3 Durch Filmpiraterie verursachter Gesamtschaden in Deutschland.....	67
2.6 Fazit, Erkenntnisdefizit und Forschungsfragen.....	68
2.6.1 Fazit und Erkenntnisdefizit über Filmpiraterie	69
2.6.1.1 Fazit aus Sicht der Filmindustrie.....	69
2.6.1.2 Erkenntnisdefizit über Filmpiraterie	70
2.6.2 Forschungsziel und Forschungsfragen der vorliegenden Arbeit	72
3 THEORETISCHE GRUNDLAGEN.....	73
3.1 Anforderungen an den theoretischen Bezugsrahmen und Vorgehen zur Auswahl... 73	73
3.1.1 Anforderungen an einen geeigneten theoretischen Bezugsrahmen	73
3.1.1.1 Grundsätzliche Anforderungen	73
3.1.1.2 Spezifische Anforderungen	74
3.1.2 Auswahlsschritte zur Bestimmung eines geeigneten theoretischen Bezugsrahmens.....	74
3.2 Stand der Forschung im Bereich digitaler Piraterie.....	76
3.2.1 Mikroökonomische Untersuchungen	76
3.2.1.1 Formal-theoretische Untersuchungen.....	76
3.2.1.2 Ökonometrische Untersuchungen	77
3.2.1.3 Fazit zu den formal-theoretischen und ökonometrischen Untersuchungen.....	78
3.2.2 Rechtswissenschaftliche Untersuchungen im weiteren Sinne	79
3.2.2.1 Ökonomische Analyse des Rechts	79
3.2.2.2 Verfügungsrechteansatz	81
3.2.2.3 Fazit zu den rechtswissenschaftlichen Untersuchungen im weiteren Sinne.....	82
3.2.3 Untersuchungen im Bereich Digitales Rechtmanagement (DRM).....	83

3.2.3.1 Aspekte von DRM als Forschungsgegenstand.....	83
3.2.3.2 Fazit zu den Untersuchungen im Bereich DRM.....	85
3.2.4 Verhaltenswissenschaftliche Untersuchungen im weiteren Sinne	85
3.3 Verhaltenswissenschaftliche Theorien und Ansätze im Bereich digitaler Piraterie.. 86	
3.3.1 Theory of Reasoned Action (TRA).....	87
3.3.1.1 Grundlagen der TRA und Anwendung in der digitalen Piraterieforschung	87
3.3.1.2 Fazit zur TRA.....	89
3.3.2 Theory of Planned Behavior (TPB)	90
3.3.2.1 Grundlagen der TPB und Anwendung in der digitalen Piraterieforschung.....	90
3.3.2.2 Fazit zur TPB	91
3.3.3 Ethical Decision Making (EDM).....	92
3.3.3.1 Grundlagen von EDM und Anwendung in der digitalen Piraterieforschung	92
3.3.3.2 Ethical Decision Making nach dem Modell von Rest et al. (1986).....	92
3.3.3.3 Stufen des Moral Development nach Kohlberg (1969).....	93
3.3.3.4 Ethical Decision Making nach dem Modell von Ferrell und Gresham (1985).....	94
3.3.3.5 Ethische Situationsbeurteilung nach Hunt und Vitell (1986).....	95
3.3.3.6 Fazit zu EDM-Ansätzen.....	96
3.3.4 Uses-and-Gratifications-(U&G-)Ansatz	97
3.3.4.1 Grundlagen des U&G-Ansatzes und seine Anwendung in der digitalen Piraterieforschung	97
3.3.4.2 Fazit zum U&G-Ansatz.....	99
3.3.5 Theorie des sozialen Austauschs (SXT).....	100
3.3.5.1 Grundlagen der SXT und Anwendung in der digitalen Piraterieforschung.....	100
3.3.5.2 Fazit zur SXT	101
3.3.6 Spieltheorie	101
3.3.6.1 Grundlagen der Spieltheorie und Anwendung in der digitalen Piraterieforschung.....	101
3.3.6.2 Fazit zur Spieltheorie	102
3.3.7 Rational Choice-Theorie	103
3.3.7.1 Grundlagen der Rational Choice-Theorie und Anwendung in der digitalen Piraterieforschung.....	103
3.3.7.2 Fazit zur Rational Choice-Theorie	104
3.3.8 Auswahl des theoretischen Bezugsrahmens	105
3.4 Rational Choice-Theorie als theoretischer Bezugsrahmen	105
3.4.1 Ökonomisches Verhaltensmodell der Rational Choice-Theorie	106
3.4.1.1 Grundlagen des ökonomischen Verhaltensmodells.....	106
3.4.1.2 Weiterentwicklung des Verhaltensmodells mit Hilfe des Strukturrahmens RREEMM.....	108
3.4.2 Erweiterungen der Kerntheorie.....	109
3.4.2.1 Brückenannahme zu psychologischem Nutzen aus sozialer Interaktion.....	111
3.4.2.2 Brückenannahme zur Schaffensfreude (intrinsische Motivation)	111
3.4.2.3 Brückenannahme zur Moral	112
3.5 Zusammenfassung der theoretischen Grundlagen.....	113
4 BESTIMMUNG DES FORSCHUNGSMODELLS.....	115
4.1 Ableitung der Forschungshypothesen	115
4.1.1 Vorgehen zur Hypothesenbildung zu den Gründen für Filmpiraterie	115
4.1.2 Eingrenzung des Hypothesenraums	116
4.1.2.1 Filmkonsum als Freizeitaktivität.....	116
4.1.2.2 Medienkonsum versus sonstige Freizeitaktivitäten.....	117
4.1.2.3 Filmkonsum versus sonstigen Medienkonsum.....	119
4.1.2.4 Legaler Filmkonsum versus Filmpiraterie.....	120
4.1.2.5 Fazit und Fokussierung der Betrachtungsebene des Kosten-Nutzenkalküls	120
4.1.3 Bestandteile des Kosten-Nutzenkalküls der Filmpiraterie und Hypothesenbildung	120
4.1.3.1 Zeitvorteil.....	121
4.1.3.2 Technische Qualität.....	122
4.1.3.3 Angebotsspektrum.....	124
4.1.3.4 Flexible Nutzung.....	125
4.1.3.5 Preview-Möglichkeit.....	125
4.1.3.6 Soziales Umfeld	126

4.1.3.7 Sportliche Herausforderung (Schaffensfreude).....	129
4.1.3.8 Kosten Download/Kopie.....	129
4.1.3.9 Kosten Original.....	130
4.1.3.10 Beschaffungsaufwand Download/Kopie.....	131
4.1.3.11 Beschaffungsaufwand Original.....	134
4.1.3.12 Furcht vor rechtlichen Folgen.....	135
4.1.3.13 Moralische Bedenken.....	136
4.1.3.14 Fehlen attraktiver legaler Alternativen.....	138
4.2 Aufstellung des Strukturmodells	138
4.2.1 Grundlagen von Strukturgleichungsmodellen.....	139
4.2.2 Strukturmodell zu den Gründen für Filmpiraterie.....	140
4.3 Operationalisierung der Konstrukte	141
4.3.1 Ziel der Operationalisierung und Vorgehen.....	142
4.3.2 Überprüfung bereits existierender Konstrukte auf Eignung.....	143
4.3.2.1 Vorbemerkungen zur Übertragbarkeit vorliegender Konstrukte.....	143
4.3.2.2 Vorliegende Operationalisierungen aus der Filmpiraterieforschung.....	143
4.3.2.3 Vorliegende Operationalisierungen aus der Software- und Musikpiraterieforschung.....	144
4.3.3 Entwicklung neuer Konstrukte für die vorliegende Untersuchung.....	145
4.3.3.1 Vorgehen bei der Konstruktentwicklung.....	145
4.3.3.2 Hauptergebnisse des Pre-Tests und Anpassungen der Messmodelle.....	148
4.3.4 Operationalisierung der Gründe für Filmpiraterie.....	148
4.3.4.1 Zeitvorteil (Indikatoren D1101-1104).....	148
4.3.4.2 Technische Qualität (Indikatoren D1201-1205).....	149
4.3.4.3 Angebotspektrum (Indikatoren D1301-1307).....	150
4.3.4.4 Flexible Nutzung (Indikatoren D1401-1406).....	151
4.3.4.5 Preview-Möglichkeit (Indikatoren D1501-1505).....	152
4.3.4.6 Soziales Umfeld (Indikatoren D1601-1606).....	152
4.3.4.7 Sportliche Herausforderung (Indikatoren D1701-1704).....	153
4.3.4.8 Kosten Download/Kopie (Indikatoren D2101-2102).....	153
4.3.4.9 Kosten Original (Indikatoren D2201-2206).....	154
4.3.4.10 Beschaffungsaufwand Download/Kopie (Indikatoren D2301-2307).....	155
4.3.4.11 Beschaffungsaufwand Original (Indikatoren D2401-2406).....	156
4.3.4.12 Furcht vor rechtlichen Folgen (Indikatoren D2501, D2601-2605).....	156
4.3.4.13 Moralische Bedenken (Indikatoren D2701-2705).....	157
4.3.4.14 Fehlen attraktiver legaler Alternativen (Indikatoren D3101-3108).....	157
4.3.5 Operationalisierung der Filmpiraterie.....	158
4.3.6 Theoriegeleitete Bestimmung des Beziehungsmodus der Konstrukte.....	160
4.3.6.1 Reflektives Messmodell.....	160
4.3.6.2 Formatives Messmodell.....	161
4.3.6.3 Relevanz und Folgen von Spezifikationsfehlern.....	163
4.3.6.4 Vorgehen zur Bestimmung des Beziehungsmodus.....	165
4.4 Zusammenfassung des Forschungsmodells	167
5 DURCHFÜHRUNG DER DATENERHEBUNG	169
5.1 Auswahl des Erhebungsdesigns	169
5.1.1 Datenerhebungsverfahren in der bisherigen digitalen Piraterieforschung.....	169
5.1.2 Anforderungen an ein geeignetes Datenerhebungsverfahren.....	171
5.1.2.1 Datenqualität.....	171
5.1.2.2 Forschungsökonomie.....	174
5.1.2.3 Praktikabilität.....	174
5.1.2.4 Fazit und Auswahl.....	176
5.1.3 Repräsentativität von Stichproben aus Online-Befragungen.....	176
5.1.3.1 Grundgesamtheit der Filmpiraten in Deutschland.....	177
5.1.3.2 Auswahlverfahren zur Stichprobengenerierung.....	178
5.1.3.3 Filmpiraten als spezielle Population.....	180
5.1.4 Kontrolle von Online-Stichproben auf mögliche Fehler.....	181

5.1.4.1 Inferenzpopulation	182
5.1.4.2 Zielpopulation	182
5.1.4.3 Erhebungsgrundgesamtheit und Coverage Error.....	183
5.1.4.4 Realisierte Stichprobe und Sampling Error.....	184
5.1.4.5 Auswertbare Stichprobe, Drop-Out und Item-Non-Response.....	186
5.2 Methodische Erwägungen beim Online-Fragebogendesign.....	187
5.2.1 Konstruktion des verwendeten Online-Fragebogens.....	188
5.2.1.1 Vertrauensbildung durch einen forschungsspezifischen Internetauftritt	188
5.2.1.2 Vorgehen zur Vermeidung eines technisch bedingten Coverage Error.....	190
5.2.1.3 Vorgehen zur Vermeidung eines technisch bedingten Non-Response und Drop-Out.....	190
5.2.1.4 Aufbau des Online-Fragebogens.....	191
5.2.1.5 Länge des Online-Fragebogens.....	192
5.2.1.6 Formulierung der verwendeten Fragen	192
5.2.1.7 Erzwungene Fragen und Kontrollfragen	193
5.2.1.8 Umgang mit möglichen Kontexteffekten	193
5.2.2 Verwendete Skalen und Ausgestaltung der Messinstrumente.....	194
5.2.2.1 Likert-Skalen als Messinstrument	194
5.2.2.2 Verwendung symmetrischer Skalen.....	195
5.2.2.3 Anzahl der Antwortvorgaben.....	195
5.2.2.4 Benennung der Skalenkategorien.....	196
5.2.2.5 „Keine Meinung“ als Antwortkategorie.....	197
5.3 Prozess der Datenerhebung.....	197
5.3.1 Pre-Test zur Vorbereitung der Hauptdatenerhebung.....	197
5.3.2 Ablauf der Hauptdatenerhebung	199
5.3.2.1 Teilnehmerrekrutierung.....	199
5.3.2.3 Incentives für Teilnehmer der Online-Umfrage	201
5.3.2.3 Befragungszeitraum	201
5.3.2.4 Besonderheiten beim Ablauf.....	202
5.4 Zusammenfassung der Datenerhebung.....	203
6 ANALYSE DER ERHOBENEN DATEN.....	205
6.1 Beurteilung der Datenbasis	205
6.1.1 Realisierte Stichprobe	205
6.1.2 Demographische und soziodemographische Merkmale der Stichprobe	206
6.1.2.1 Analyse der Stichprobe auf einen möglichen Sampling Error	206
6.1.2.2 Weitere demographische Merkmale und Medienausstattung der Filmpiraten	207
6.1.2.3 Filmkonsum der Filmpiraten.....	209
6.1.2.4 Besitz von Original-Filmen, Downloads und Kopien	210
6.1.2.5 Änderung des Konsumverhaltens infolge von Filmpiraterie.....	211
6.2 Vorbereitung der statistischen Güteprüfung.....	211
6.2.1 Behandlung unvollständiger Datensätze	211
6.2.2 Bestimmung des adäquaten Signifikanzlevels mittels einer Poweranalyse.....	213
6.2.2.1 Nullhypothese und Fehlertypen in der klassischen Testtheorie	214
6.2.2.2 Poweranalyse zur Bestimmung adäquater Alpha- und Beta-Werte.....	216
6.2.3 Resampling-Techniken zur Generierung der t-Statistik	218
6.2.4 Abschließende Spezifikation der Messmodelle.....	220
6.2.4.1 Analyse der Kovarianzstrukturen mittels einer Confirmatory Tetrad Analysis (CTA).....	220
6.2.4.2 Ergebnisse der CTA	222
6.3 Schätzung des Strukturmodells	223
6.3.1 Auswahl des Schätzverfahrens.....	223
6.3.1 Modellschätzung mit dem Partial Least Squares-(PLS-)Verfahren	225
6.3.1.1 Grundlagen von PLS.....	225
6.3.1.1 PLS-Schätzalgorithmus.....	226

6.4 Formale Gütebeurteilung des Forschungsmodells	228
6.4.1 Vorgehen zur Modellbeurteilung	228
6.4.2 Beurteilung der reflektiven Messmodelle	229
6.4.2.1 Inhaltsvalidität.....	229
6.4.2.2 Indikatorreliabilität.....	231
6.4.2.3 Konstruktrelia bilität	233
6.4.2.4 Diskriminanzvalidität.....	235
6.4.3 Beurteilung der formativen Messmodelle	237
6.4.3.1 Inhaltsvalidität (Expertenvalidität).....	238
6.4.3.2 Multikollinearität.....	238
6.4.3.3 Indikatorrelevanz.....	244
6.4.4 Beurteilung des Strukturmodells	246
6.4.4.1 Multikollinearität.....	246
6.4.4.2 Bestimmtheitsmaß (R^2).....	247
6.4.4.3 Prognoserelevanz (Q^2).....	248
6.4.4.4 Signifikanz und Stärke der Pfadkoeffizienten.....	249
7 DISKUSSION DER ERGEBNISSE UND ABLEITUNG DER IMPLIKATIONEN	251
7.1 Interpretation und Diskussion der Ergebnisse	251
7.1.1 Übersicht der Hypothesen zu den Gründen für Filmpiraterie	251
7.1.2 Hochsignifikante Gründe für Filmpiraterie	253
7.1.2.1 „Soziales Umfeld“ als hochsignifikanter Grund für Filmpiraterie	253
7.1.2.2 „Beschaffungsaufwand Download/Kopie“ als hochsignifikanter Grund für Filmpiraterie.....	254
7.1.2.3 „Fehlen attraktiver legaler Alternativen“ als hochsignifikanter Grund für Filmpiraterie.....	255
7.1.2.4 „Moralische Bedenken“ als hochsignifikanter Grund für Filmpiraterie.....	256
7.1.3 Signifikante Gründe für Filmpiraterie	258
7.1.3.1 „Flexible Nutzung“ als signifikanter Grund für Filmpiraterie	258
7.1.3.2 „Kosten Original“ als signifikanter Grund für Filmpiraterie.....	259
7.1.3.3 „Preview-Möglichkeit“ als signifikanter Grund für Filmpiraterie	260
7.1.3.4 „Sportliche Herausforderung“ als signifikanter Grund für Filmpiraterie	261
7.1.3.5 „Zeitvorteil“ als signifikanter Grund für Filmpiraterie	261
7.1.3.6 „Kosten Download/Kopie“ als signifikanter Grund für Filmpiraterie.....	262
7.1.4 Verworfen e Hypothesen zu den Gründen für Filmpiraterie.....	263
7.1.4.1 „Technische Qualität“	263
7.1.4.2 „Furcht vor rechtlichen Folgen“.....	263
7.1.4.3 „Angebotsspektrum“	265
7.1.4.4 „Beschaffungsaufwand Original“.....	265
7.2 Implikationen für die Forschung	265
7.2.1 Theoretischer Bezugsrahmen zur Erforschung von Filmpiraterie.....	266
7.2.1.1 Rational Choice-Theorie als Kerntheorie	266
7.2.1.2 Ableitung des Kosten-Nutzenkalküls der Filmpiraterie	268
7.2.2 Forschungsmethodik	269
7.2.2.1 Skalenentwicklung zur Messung der Gründe für Filmpiraterie	269
7.2.2.2 Online-Befragung als Datenerhebungsverfahren bei speziellen Populationen.....	271
7.3 Implikationen für die Filmindustrie	271
7.3.1 Erhöhung der Attraktivität des Originals (Nettonutzen legalen Filmkonsums)	273
7.3.1.1 Reduzieren und Variabilisieren der Endkonsumenten-Preise	273
7.3.1.2 Schaffen von aussagekräftigen Preview-Möglichkeiten	274
7.3.1.3 Verbessern bestehender VOD-Angebote	275
7.3.2 Reduzierung der Attraktivität von Download und Kopie (Nettonutzen Filmpiraterie).....	275
7.3.2.1 Aufklären anstatt zu drohen	275
7.3.2.2 Steigern des Beschaffungsaufwands von Download und Kopie	276
7.3.2.3 Verkürzen des Zeitvorteils von Download und Kopie	277
7.3.2.4 Überdenken der rechtlichen Strategien	278
7.3.3 Schaffung neuer attraktiver und legaler Alternativen	279

7.3.3.1 Schaffen neuer Produktangebote	279
7.3.3.2 Nutzen der hohen Bedeutung des sozialen Umfelds	279
7.4 Limitationen der Studie und weiterer Forschungsbedarf.....	280
8 ZUSAMMENFASSUNG	281
9 ANHANG	283
9.1 Filmpiraterie-relevante Plattformen, Technologien und Clients	283
9.2 Experteninterviews – Liste der Gesprächspartner	284
9.3 Auswertung der Meta-Studie zur digitalen Piraterie	286
9.4 Internetauftritt des Forschungsprojekts	296
9.5 Verwendeter Online-Fragebogen	299
9.6 Weitere Auswertungen der Online-Umfrage	311
9.8 Ergänzende Tabellen zur Gütebeurteilung des Forschungsmodells.....	317
10 LITERATURVERZEICHNIS	323
11 STICHWORTVERZEICHNIS.....	369