

# jugendszenen.com

PDF-Download (Stand: November 2007)

---

## Sie können den Text unter den folgenden Bedingungen verwenden:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).

Bitte wie folgt zitieren:

Jugendszenen.com (Hrsg.), Autor (2007): Die XY-Szene. Online-Publikation: <http://www.jugendszenen.com>. Abrufdatum: (bitte angeben)

- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Keine Bearbeitung.** Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.



## Warez (Benjamin Fels)

'Warez' bezeichnet im Computerjargon illegal beschaffte und verbreitete Software - eine Raubkopie. Das Wort stammt vom Begriff 'Software' ab, wobei das Plural-S im Zuge des 'Leetspeak' (Verfremdung der Wörter durch ähnlich aussehende alphanumerische Zeichen und Buchstaben) durch ein "z" ersetzt wurde.

Die Aktivitäten der Warez-Szene finden nahezu ausschließlich im Internet statt und bestehen darin, piratisierte Software (Filme, Spiele, Programme, digitalisierte Printmedien und Musik) auf unterschiedliche Arten auszutauschen. Dass dieses "Tauschen" illegal ist, hindert die meisten Akteure der Szene nicht daran ihren Interessen nachzugehen. Mit zunehmender Weiterentwicklung des Internets bei gleichzeitig immer günstiger werden "Gebrauchskosten" steigt die Verbreitung von Warez kontinuierlich an, was sich auch in den Mitgliederzahlen dieser Szene widerspiegelt. Im weiteren Verlauf wird zumeist auf die Web-Warez-Szene eingegangen, die als "öffentlich zugänglichster" Bereich verstanden werden kann.

## history

Der Ursprung der deutschen Warez-Szene geht in die 1980er Jahre zurück, als erste Gruppen von 'Phreakern' damit begannen analoge Telefonanschlüsse so zu manipulieren, dass Verbindungskosten weder bei ihnen noch jemand anderem anfielen. Binnen kurzer Zeit organisierten sich diese Gruppen und tauschten untereinander Computerprogramme und -spiele über sog. Bulletin Board Systeme im Internet aus. Bulletin Board Systeme wurden ursprünglich in den späten 70er Jahren für den Apple II entwickelt. Zu dieser Zeit war die Übertragung ausschließlich textbasiert und noch relativ langsam - also für den Austausch von Dateien nicht zu gebrauchen. Erst als sich die zumeist jugendlichen Nutzer dafür interessierten, Programme zu 'traden', wurde diese Technologie in der Nutzergemeinschaft dahingehend weiterentwickelt.

Im Verlauf der letzten 25 Jahre erfuhr die Szene einen kontinuierlichen Anstieg ihrer Mitgliederzahl und differenzierte sich hinsichtlich der Interessenschwerpunkten ihrer Akteure immer weiter aus. Einen großen Bekanntheitsgrad innerhalb der Szene gehört u.a. der "Chiptune"-Musiker Maktone, dessen Musik unzählige 'Cracktros' (Begrüßungsbildschirme) und 'Installer' (Installationsprogramme für Warez-Inhalte) untermalt.

## facts & trends

In Deutschland nutzen gegenwärtig bis zu 12 Millionen Personen Online-Tauschbörsen (wie Napster, eMule oder Kazaa), wovon ca. 2 Millionen als harter Kern gelten. Solche Tauschbörsen sind in der Web-Warez-Szene allerdings als "Mainstream-Warez" verpönt. Aussagen des Bundeskriminalamtes zufolge besteht die eigentliche Web-Warez-Szene aus etwa 300.000 Nutzern die zum größten Teil unter 30 Jahre alt sind.

Soziodemografische Daten beruhen aufgrund der Anonymität der Szenegänger weitestgehend auf Schätzungen. Es sind fast ausschließlich männliche Personen, die Warez auf privaten Internetseiten anbieten, bzw. Raubkopien von diesen Seiten herunterladen. Das Zahlenverhältnis von Anbietern und "Konsumenten" liegt in etwa bei 1:1000.

## fokus

Im Fokus der Warez-Szene steht die "kostenlose" Verbreitung von aktuellen Filmen, Musik, Computerprogrammen und eBooks über das Internet. Die Szene könnte man als digitalisiertes Abbild der "realen" kommerziellen Unterhaltungsindustrie beschreiben, mit dem Unterschied, dass alle "Waren" quasi "umsonst" angeboten werden.

Im Zentrum der Szene stehen die Anbieter von Warez, die sich in 'Release-Gruppen' organisieren und auf eigenen Internetportalen ihre Angebote zum Download bereitstellen. Die Betreiber dieser Portale stehen in Bezug auf die Aktualität und Qualität ihrer Angebote in ständiger Konkurrenz zu einander, wobei die Qualität der Angebote bzw. die Leistung der 'Release-Gruppe' durch ein Ranking-Verfahren von den Besuchern der Seiten festgelegt wird.

Das Ranking basiert auf dem Prinzip einer Abstimmung, bei dem jeder Besucher einer Warez-Seite dazu aufgefordert wird, nach einem Download für die Seite zu 'voten'. Die Stimmen werden auf "neutralen" Internetseiten gezählt und in fortlaufend aktualisierten 'Toplisten' veröffentlicht. Vergleichbar mit Tabellen aus Sport-Ligen weisen diese Listen täglich die beliebtesten bzw. erfolgreichsten Warez-Seiten aus. Die prominenteste Topliste im deutschen Raum ist die seit dem Jahr 1999 bestehende Topliste von 'Gulli' ([www.gulli.com](http://www.gulli.com)). 'Release-Gruppen' die es bei 'Gulli' in die obersten Ränge schaffen, gehören zu den meist frequentiertesten Warez-Seiten-Betreibern in Deutschland.

## lifestyle

Je nachdem wie ausgeprägt das persönliche Engagement und Interesse an der Warez-Szene ist, kann sich die Teilhabe am Szenegeschehen für den Einzelnen zu einem zeit- und kostenintensives "Hobby" entwickeln. In erster Linie sind es die 'Release-Gruppen' die mitunter viele Stunden mit der Aufbereitung und dem Veröffentlichenden von Warez beschäftigt sind. Das 'Releasen' erfordert hohe medientechnische Kompetenzen (die sich die Szenegänger in der Regel autodidaktisch aneignen) und nicht zuletzt auch eine leistungsstarke technische Ausrüstung. Kosten für Web-Server von denen aus die Warez verteilt werden z.T. durch Banner-Werbung wieder eingeholt.

Auf der Seite der 'User' verhält es sich ähnlich. Um ein Produkt downloaden zu können, sind tiefgründige Kenntnisse über die Szene erforderlich, die man nicht "mal so eben" erwerben kann. Darüber hinaus verfügen die meisten 'Leecher' (Sauger) über verhältnismäßig teure DSL-Verbindungen, die das Empfangen von großen Dateimengen erst ermöglichen.

Das Szeneleben überschneidet sich mit alltägliche Lebensbereiche wie Schule, Ausbildung oder Sportverein. Die zumeist jugendlichen Warez-Besitzer tauschen die zuvor "gesaugten Waren" bei vielen Gelegenheiten untereinander und diskutieren über die "besten" Quellen im Netz.

## symbole

Als typisches Symbol für ihre Szene würden die Warez-Anhänger am ehesten das @-Symbol und den Totenschädel nennen. Der Totenschädel symbolisiert das digitale "Piratisieren" der Produkte und ist das für die Warez-Szene am augenscheinlichsten typische Merkmal.

Darüber hinaus gibt es in der Szene verschiedene Formen von Szene-Kunst, die als Beilage den Warez hinzugeführt wird. Darunter fallen zum einen sog. Nfos (Infos). Das sind Textdateien, die nach szenetypischen ästhetischen Merkmalen gestaltet werden. Für den Szenekenner sind die in den Nfos (relativ einfach) illustrierten Zeichenfolgen eindeutige Markierungen, die über Inhalt und Herkunft der ihm vorliegenden Software Aufschluss geben. Vergleichsweise aufwändiger sind dagegen die 'Cracktros' gestaltet, die als Intro (eine Art Vorspann) nach dem Ausführen der Software ablaufen. Neben der visuellen Ausgestaltung weisen Cracktros in der Regel auch eine computergenerierte musikalische Untermalung ('Chiptunes') auf. Einer der bekanntesten Chiptunes-Künstler ist 'Maktone', der aufgrund seiner einzigartigen Kompositionen einen guten Ruf in der Warez-Szene genießt.

(In der letzten Zeit hat die Veröffentlichung von Cracktros stark nachgelassen. Vielen 'Release-Gruppe'n ist die Tagesaktualität wichtiger, als ein (zeit-)aufwändiges Cracktro herzustellen. Bei "besonderen Gelegenheiten", wie z.B. der Veröffentlichung von der Szene lang erwartete Computerspiel 'Half Life 2' oder dem Kinofilm 'Matrix' gab und gibt es allerdings immer ein entsprechend gestaltetes Cracktro.)

events

Angesichts der Tatsache, dass es sich bei der "(gewerbsmäßig) unerlaubten Verwertung urheberrechtlich geschützter Werke" um eine Straftat im Sinne des deutschen Urheberrechts handelt, gibt es in der Warez-Szene keine Events in Form von öffentlichen Partys oder Veranstaltungen, wie sie in den übrigen Szenen typisch sind.

Dennoch können Hausdurchsuchungen und Razzien bei prominenten Szene-Akteuren als eine Art von Event bezeichnet werden, da es sich dabei um aus dem Szene-Alltag herausgehobene Ereignisse handelt, welche sich innerhalb der Szene zu interaktiven Spektakeln entwickeln, die die Existenz der Szene für alle Mitglieder erfahrbar macht.

In Deutschland gab es Mitte 2004 einen großen Schlag gegen den semikommerziellen Warez-Anbieter 'Share Reactor', auf dessen Server in Frankfurt über 300 Gigabyte an Spielen und Filmen sichergestellt wurden. Unabhängig davon wurde kurze Zeit später der Betreiber der Webwarez-Seite ftpwelt.com verhaftet. Bei der Durchsuchung dessen Räumlichkeiten wurde u.a. eine Liste mit 40.000 Nutzern sichergestellt. Im Januar 2005 wurde die bekannteste Seite der deutschen Warez-Szene, Bockwurst-Files "hochgenommen" und Wohnungen der teils noch minderjährigen Betreiber durchsucht. Die Klärung ob kommerzielle Interessen im Hintergrund des Projekts standen, ist immer noch nicht gänzlich aufgeklärt.

In allen Beispielen reagierte die Szene auf diese Events mit umfangreichen Diskursen in einschlägigen Internetforen und Kondolenzbekundungen für die "Opfer der Strafverfolgung". Im Fall 'Bockwurst' (re-)organisierten sich andere Warez-Seiten-Betreiber binnen weniger Tage neu und boten auf ihren Seiten die Programme an, die 'Bockwurst' zuvor bereitstellte.

Ein "alltäglicheres" Event findet darüber hinaus in Hunderttausenden von Haushalten beim Konsumieren von Warez statt. Dort werden die im virtuellen Raum gehandelten Produkte "öffentlich", indem sie in privaten Filmvorführungen oder beim Hören von raubkopierter Musik gemeinsam konsumiert werden.

Als Beispiel für einen Event, der direkt innerhalb der Szene stattfindet, kann auch die Wartezeit auf ein neues, wichtiges Release angesehen werden. Diese Releases werden

innerhalb der Szene mit Countdown und Previews angekündigt und mit Grafiken und Extrameldungen zelebriert. Den Rekord für die Veröffentlichung eines Films vor dem Erscheinungsdatum hält immer noch der Film 'Matrix - Reloaded', der bereits 40 Tage vor dem offiziellen amerikanischen Kinostart in englischer Sprache im Netz erhältlich war. Bereits 2 Wochen vor dem amerikanischen Kinostart und 6 Wochen vor dem deutschen tauchten in der deutschen Warez-Szene die ersten Versionen mit deutscher Tonspur auf.

### treffpunkte

Neben den großen 'Release-Gruppen', die sich auch privat treffen um ihr weiteres Vorgehen zu beratschlagen oder einfach nur zu feiern, existiert die Szene ausschließlich im Internet. Alles das, was früher fast ausschließlich in Bulletin Board Systemen ablief, erstreckt sich heutzutage auf die gesamte Bandbreite der Möglichkeiten der Internetnutzung. Man trifft sich in Foren und Chatrooms, hinterlässt Nachrichten auf einschlägigen Webseiten und Gästebüchern und antwortet darauf.

### medien

Medien sind in der Warez-Szene allgegenwärtig. Von Printmedien über Musikstücke und Filme bis hin zu Computerprogrammen und Spielen werden alle erdenklichen Formate in digitalisierter Form "getradet" (getauscht).

Darüber hinaus findet (nahezu) die gesamte Kommunikation, Organisation und Verbreitung von Warez über das Internet statt. In der Szene einschlägig bekannte virtuelle Orte (Foren, Gästebücher und Chaträume) dienen der Berichterstattung von Neuigkeiten, der Bewertung von "guten und schlechten" Anbietern und zahlreichen weiteren Themen. Szeneeigene Magazine oder Fanzines in gedruckter Form gibt es nicht.

Bundesweite Aufmerksamkeit und massenmediale Berichterstattung erregen in der Regel nur groß angelegte Hausdurchsuchungsaktionen und Schläge gegen die Szene. So berichtete die Tagesschau seinerzeit über die Aktion der Warez-Seite ftpwelt.com, deren Betreiber versuchten sich durch das Anbieten von Warez persönlich zu bereichern. Die Festnahme der Betreiber wurde innerhalb der Szene in zahlreichen Foren gefeiert und wenige Stunden nach der Ausstrahlung des Tagesschau-Beitrages stand dieser bereits im Internet von vielen Seiten zum Download bereit.

### strukturen

Horizontale Ausdifferenzierung innerhalb der Warez-Szene verlaufen entlang unterschiedlicher Interessenschwerpunkte ihrer Anhänger. Die beiden äußersten Pole nehmen die Anbieter (die sich in sog.'Release-Gruppen' organisieren) und demgegenüber die Nachfrager 'Leecher' (also denjenigen, die vor allem Software herunterladen und konsumieren) von Warez ein.

'Release-Gruppen' werden exklusiv von einem 'Supplier' mit Rohmaterial versorgt. 'Supplier' sind zumeist Angestellte in Presswerken, Beta-Tester, Insider von Software-Firmen - kurzum alle, die Zugang zu den neuen Veröffentlichungen haben. Ohne sie gäbe es keine qualitativ

hochwertigen und aktuellen Ware. Der Erfolg einer 'Release-Gruppe' steht und fällt in erster Linie mit den Kontakten bzw. Beziehungen des 'Supplier'.

Damit das Rohmaterial an den 'User' gebracht werden kann, muss eine 'Release-Gruppe' verschiedene Kompetenzbereiche abdecken entlang derer sich ihre Mitglieder zusammensetzen. Sie bestehen in der Regel aus einer oder mehreren Person(en) die das Rohmaterial weiterbearbeiten (den Kopierschutz entfernen, Teilpakete zusammenstellen usw.). Andere sind wiederum mit der Gestaltung und Administration der Warez-Seiten betraut. Wieder andere beschäftigen sich vornehmlich mit der Gestaltung von Intros und Cracktros für die einzelnen Releases.

(In Bezug auf die Gestaltung von grafischen Elementen hat sich in der letzten Zeit eine Teilszene die sich selbst Demo- oder ANSI-Szene nennt herauskristallisiert auf die wir nachfolgend nicht weiter eingehen.)

Vertikale Unterteilungen lassen sich hinsichtlich des Professionalisierungsgrades der einzelnen Akteure treffen. Neben den gegenwärtig prominentesten und professionellsten 'Release-Gruppen' wie 'Myth' und 'Class' die bereits seit einem Jahrzehnt bestehen, gibt es noch viele weitere kleine 'Release-Gruppen' wie z.B. 'Elite', 'Paranoid' und 'Razor1911'. Diese kaufen die jeweiligen Warez am Erscheinungstag selbst ein und verbreiten sie dann weiter. Es gilt generell die Faustregel: Je früher ein Release auftaucht, desto höher ist das Ansehen der 'Release-Gruppe' und ihres 'Supplier' in der Szene. Die 'Leecher' drücken ihre Wertschätzung durch Gästebucheinträge und Stimmen für die jeweilige Seite mit 'Votes' auf Toplisten aus.

relations

Aufgrund der hohen Anonymität im Internet treffen sich die Aktiven der Szene in nicht-öffentlichen Chat-Räumen oder Foren, um dort auch alltägliche Themen wie Beziehung, Musik oder Politik zu besprechen. Grundsätzlich kann jeder an der Szene partizipieren, der über das entsprechende technische Equipment und Know-How verfügt.

Auf Grund der großen Bedeutung von Raubkopien (jeglicher Art) unter Jugendlichen kann davon ausgegangen werden, dass es Warez-Anhänger in fast allen anderen Jugendszenen gibt. Die größte Schnittmenge gibt es höchstwahrscheinlich mit den LAN-Spielern die ähnliche Interessen und vor allem ähnliche Kommunikationsformen teilen.

Literatur & Links

Foren und Netzseiten:

Da die Szene fast ausschließlich virtuell agiert, gibt es auch kaum gedruckte Quellennachweise. In englischer Sprache gibt es mehrere sozialwissenschaftliche Publikationen von amerikanischen Universitäten, die jedoch nicht auf dem deutschen Markt veröffentlicht wurden.

<http://www.aboutthescene.com>

Toplisten (Ranglisten):

<http://toplist.gulli.com>

<http://satanweb.to>

Sekundärverweise& Berichte:

[http://www.tagesschau.de/sendungen/0,1196,OID3618994\\_VID3619148\\_OIT3619022\\_RESMs256,00.html](http://www.tagesschau.de/sendungen/0,1196,OID3618994_VID3619148_OIT3619022_RESMs256,00.html) (Tagesschau-Bericht über die Aktion gegen ftpwelt.com)

<http://www.spieleflut.de/news/3352/> (Spieleflut)

[http://www.pcgames.de/?article\\_id=42811](http://www.pcgames.de/?article_id=42811) (PC Games Magazin)

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/23382> (Heise Netzmagazin)

<http://www.golem.de/0404/30960.html> ("Portal für IT-Profis")

Szenekunst:

<http://www.maktone.tk>

<http://www.textfiles.com/piracy/>

<http://www.defacto2.net/index.cfm>

Vom Ausbringen weiterer Links zu Warez-Seiten wird hier ausdrücklich abgesehen, da diese Linksliste nicht als Veranlassung oder Anleitung dazu dienen soll, gegen geltendes Urheberrecht zu verstoßen.

einstellung

Die Grundidee von 'Warez' ist nichtkommerziell. Die Akteure der Warez-Szene verstehen die Verbreitung von Software-Produkten als ein Privileg der Informationsfreiheit und sprechen sich gegen Patente auf "virtuelles", geistiges Eigentum aus. Auf diese Weise stilisieren sich selbst als tapfere Widerständler gegen die - ihrer Meinung nach - übermächtige und profitgierige Unterhaltungsindustrie.

Das Angebot der Warez-Szene besteht aus aktuellsten Filmen, Computerspielen, Programmen, Zeitschriften und Büchern, welches sich prinzipiell jeder in einer vom Original nicht zu unterscheidenden Qualität kostenlos herunterladen kann. Dass dies grundsätzlich illegal ist, wird dabei in aller Regel außer Acht gelassen. Gleichwohl weisen die Anbieter von piratisierten Spielen den User von Warez immer wieder darauf hin, dass "gute Spielentwickler eure Unterstützung verdienen! Auch sie müssen Geld für ihre Arbeit verdienen, sonst gibt es eines Tages keine mehr. Wenn ihr dieses Produkt mögt, dann kauft es euch gefälligst!" (aus dem Englischen übersetzt). Personen die sich in der Szene bereichern wollen, werden mit sofortiger Wirkung ausgeschlossen. Sie werden öffentlich "an den Pranger gestellt" und der Strafverfolgung billigend ausgesetzt.

rituale

Die Mitglieder einer 'Release-Gruppe' arbeiten sehr eng zusammen. Über die Zeit bildet sich ein sehr inniges, gar freundschaftliches Vertrauensverhältnis, das spätestens dann geprüft wird, wenn mal jemand 'busted' (von der Polizei hochgenommen) wird. Ähnlich verhält es sich bei den Warez-Seiten-Betreibern, die teilweise schon seit Jahren bestehen, eine feste Fangemeinde haben und eigene Fanartikel wie bedruckte CDs oder T-Shirts verkaufen.

Das ausgeprägte Wir-Gefühl der Warez-Szene wird durch einen Codex geregelt, der besagt, dass niemand einen anderen an die Justiz verrät oder sich gegenüber einem Mitglied der Szene unkollegial verhält. Dementsprechend "lebt" die Szene von der hohen Loyalität und dem Zusammenhalt ihrer Mitglieder. Im Hinblick auf das anhaltende Konkurrenzverhältnis der 'Release-Gruppen' und Warez-Seiten-Betreibern untereinander, kann man diese Haltung auch als freundschaftliche Rivalität bzw. respektvollen Kollegialität beschreiben. Jedoch gibt es vor allem in letzter Zeit vermehrt Unstimmigkeiten, weil manche Anbieter die Warez anderer Seiten "stehlen" und als ihre eigenen ausgeben. Auch Angriffe auf Internetseiten anderer bleiben dann nicht aus, um sich für den entstandenen "Schaden" zu rächen.