

# Musik-Vertrieb online

## Der illegale Konsum als Chance

### FACHINFO

- Musikmarketing
- Online-Vertrieb
- Internet-Radio
- Sicherheitssysteme
- Copyright

Bisher gelingt es keiner neuen Technologie, den Online-Vertrieb musikalischer Produkte zu kontrollieren. Die Musikindustrie sollte nicht länger zögern, diesem Handicap mit offensiven Angeboten und personalisiertem Service entgegenzuwirken.

### DIE AUTOREN

#### Prof. Dr. Sönke Albers

lehrt Innovation, Marketing und neue Medien an der Universität Kiel, [albers@bwl.uni-kiel.de](mailto:albers@bwl.uni-kiel.de);

#### Dr. Michel Clement

war Mitarbeiter von Professor Albers an der Universität Kiel, [michel.clement@web.de](mailto:michel.clement@web.de);

#### Prof. Dr. Bernd Skiera

lehrt Electronic Commerce an der Universität Frankfurt am Main, [skiera@skiera.de](mailto:skiera@skiera.de).

Es gibt bis heute kein ernst zu nehmendes internetbasiertes Musikangebot, dem keine Klage der Musikindustrie anhängig ist. Die ungelöste Copyright-Problematik veranlasst Anbieter wie musicdownload24 oder emusic, ihre Songauswahl zu beschränken. Während junge Programmierer immer wieder neue Technologien hervorbringen, die den Nachfrageüberhang decken, ist die Musikindustrie immer wieder versucht, neue Sicherheitssysteme (auch Digital Rights Management, kurz DRM, genannt) zu entwickeln, die ihre gesamte Wertschöpfungskette (Künstlerauswahl, Produktion, Ver-

marktung und Distribution von Musikinhalten) vor der unkontrollierten Weitergabe ihrer Inhalte schützen.

So soll beispielsweise die Technologie Streaming die kontrollierte Wiedergabe von Musikinhalten – zum Beispiel über Internet-Radios wie Spinner.com – ermöglichen, eine unkontrollierte Weitergabe jedoch verhindern. Bei dem mit einem Broadcast-System gleichzusetzenden Verfahren wählt der User einen Kanal aus, kann die Musik hören, nicht aber aufnehmen – zumindest nicht ohne weiteres. Nun sind Technikfreaks in der Lage, auch diese angeblich sichere Technologie für ihre Zwecke zu nutzen: Bitbop ([www.bitbop.com](http://www.bitbop.com)), ein Angebot der Firma Audiomill aus dem kalifornischen Santa Cruz, ist ein Recorder für Radioprogramme mit nur mäßiger Intelligenz, aber möglicherweise hohem Einfluss auf die Strategie der Branche. Auf der Website von Bitbop können sich User eine Software herunterladen, die sie simultan mit einer Vielzahl von Internet-Radiostationen verbindet. Der User sieht genau, welche Stationen welche Künstler spielen, und kann so den gewünschten Song hören. Spinner.com zum Beispiel veröffentlicht die Programmhinweise der Internet-Radiostationen aktuell laufender und nachfolgender Songs auf seiner



## „Digitaler Markt“

Website – Informationen, die die Anbieter von Bitpop für ihr Produkt nutzen.

### IM MOMENT IST ES BITPOP

Der Clou bei Bitpop ist jedoch die Aufnahme-Funktion. Der User nennt Bitpop seine Lieblingskünstler und kann diese, herausgefiltert aus einer Fülle von Internet-Radiosendern, die Streaming als Distributionstechnologie verwenden, hören. Hat Bitpop den gewünschten Song entdeckt, so wird dieser als Datei in einem proprietären Format auf der Festplatte des Nutzers gespeichert. Er hat die Songs im Archiv und kann sie jederzeit als „eigenes Radioprogramm“ hören. Im Kern wird also das schon seit Jahrzehnten bekannte Aufnehmen von Songs aus dem Radio auf das Internet übertragen. Da das System die Songs als Dateien auf dem Rechner des Users ablegt, lassen sie sich ebenso einfach an andere Bitpop-User weitergeben. Zwar wird von proprietären Dateiformaten gesprochen, die die Weitergabe an Dritte unterbinden, jedoch wird auch hier bald der Fall eintreten, dass Hacker Programme schreiben, die die Sicherheitssperre umgehen, oder dass Wettbewerber auf proprietäre Dateiformate verzichten. Momentan werden die Dateien noch in relativ schlechter Qualität abgespeichert, aber auch dies werden die Zeit, der Wettbewerb und die Bandbreite ändern.

Heute ist die Online-Distribution auch im Streaming nicht mehr zu kontrollieren. Bitpop gelingt es, das Radioprogramm systematisch in Einzelteile (Songs) zu zerlegen und diese als Datei auf die Festplatten der User zu speichern. Vermutlich werden Industrieverbände – zum Beispiel die RIAA – Bitpop verklagen. Es ist jedoch auch zu erwarten, dass dann in Kürze die ersten Open-Source-Projekte auftauchen werden, die – ähnlich wie Gnutella – dezentral operieren und sich somit der Kontrolle der Justiz weitestgehend entziehen. In solchen Fällen wird sich die Recht-

sprechung dann nicht – wie im Falle Napster – mit einem Unternehmen, sondern mit Tausenden von Endkonsumenten auseinander setzen.

Bitpop ist ein weiteres Beispiel dafür, dass weder zögerliche Musikproduzenten noch juristische Auseinandersetzungen das weitere Verbreiten musikalischer Angebote über das Internet aufhalten. Das Internet hat die Suchkosten nach Musikinhalten drastisch gesenkt und wird sie auch noch weiter senken. Internet-Radiosender wie Spinner.com verfügen schon über Empfehlungssysteme, die dem Nutzer aufgrund seines dokumentierten Musikgeschmacks weitere Songs empfehlen. Die Herausforderung für die Musikindustrie besteht letztlich darin, diese technologische Entwicklung zu akzeptieren und geeignete Geschäftsmodelle zu entwickeln.

### ILLEGAL – UND DOCH EIN HIT

Die juristischen Auseinandersetzungen geben den gegenwärtigen Anbietern vielleicht noch ein wenig Zeit, letztendlich aber müssen Marketeers überlegen, wie sie das Internet auch zur Distribution nutzen. Die illegale Weitergabe von Musikstücken ist zwar juristisch bedenklich, sie kann aber auch vorteilhaft wirken. So hat der systematische Einsatz des Distributionskanals Napster vor dem offiziellen Release ihrer CD zum Erfolg der Dave Matthews Band beigetragen. Auch die illegal online angebotenen Vorabversionen des Filmes „Star Wars“ haben den Film nicht davon abgehalten, ein Kassenknüller zu werden.

Es wird deutlich, dass selbst vermeintlich sichere Technologien wie Streaming nicht in der Lage sind, digitale Inhalte kontrolliert zu verbreiten. Digitale Produkte lassen sich in einem digitalen Medium wie dem Internet letztlich immer irgendwie nahezu kostenlos kopieren. Auch die zunehmend verbreiteten Brenner in der Offline-Welt werden der Mu-

## GLOSSAR

**Bitpop** ([www.bitpop.com](http://www.bitpop.com)) ist ein Angebot der Firma Audiomill aus dem kalifornischen Santa Cruz. Auf der Website von Bitpop können sich User eine Software herunterladen, die sie simultan mit einer Vielzahl von Internet-Radiostationen verbindet. Der User sieht genau, welche Stationen welche Künstler spielen, und kann so den gewünschten Song hören.

**Streaming** ist eine Technologie, die die kontrollierte Wiedergabe von Musikinhalten zum Beispiel über Internet-Radios wie Spinner.com ermöglicht, eine unkontrollierte Weitergabe jedoch verhindert. Bei dem mit einem Broadcast-System gleichzusetzenden Verfahren wählt der User einen Kanal aus, kann die Musik hören, nicht aber aufnehmen – zumindest nicht ohne weiteres.

**OpenNap** ist die Entwicklung eines Verzeichnis-Servers, der ein zu Napster kompatibles Protokoll verwendet.

**Gnutella** ist eine Technologie zum Austausch von verteilten Informationen. Sie basiert auf der Kombination eines Servers mit einer Search-Engine, die auf benachbarten Servern nach Informationen sucht.

sikindustrie noch Kopfschmerzen bereiten. Systeme wie OpenNap, Gnutella oder Bitpop deuten lediglich an, wohin sich die Systeme entwickeln. Letztlich werden Musikmarketeers nur mit einem offensiven Angebot und umfangreichen und personalisierten Service-Leistungen gewinnträchtig online distribuieren.

„Digitale Produkte lassen sich in einem digitalen Medium letztlich immer irgendwie nahezu kostenlos kopieren.“