

DRM und Alternativen

Die Musikindustrie und digitale Geschäftsmodelle

Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik der Humboldt-Universität zu Berlin

2004-01-31

Musikindustrie und digitale Geschäftsmodelle

- Musik als Industrie: ein historischer Exkurs
- Wertschöpfung und Wertperzeption
- Use Cases und Billability
- Status Quo: DRM vs Darknet

Musik als Industrie: ein historischer Exkurs

Status Quo: Unser kleines Oligopol (75% MA)

- Universal Music
- Warner Music
- EMI
- Sony BMG

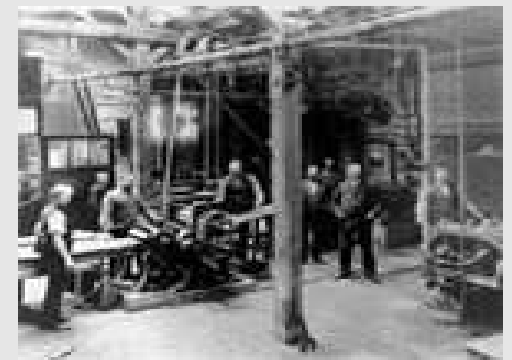
*Kumulierter globaler Umsatz von 2 Jahren
= Schuldenberg der Stadt Berlin*

Musik als Industrie: ein historischer Exkurs

Geschäftsmodell: Baujahr 1895

Musikindustrie = Softwareprodukte für
Hardware von Grammophonherstellern

Der Stammbaum der Majors:
RCA Victor, Emil Berliner ...



Musik als Industrie: ein historischer Exkurs

Schisma im musikalisch-industriellen Komplex: Becky Anderson

Gestern:

- Braune Ware + Musik =
geschlossenes Wertschöpfungssystem

Heute:

- Braune Ware + beige Ware + Musik =
löcherige Wertschöpfungskette

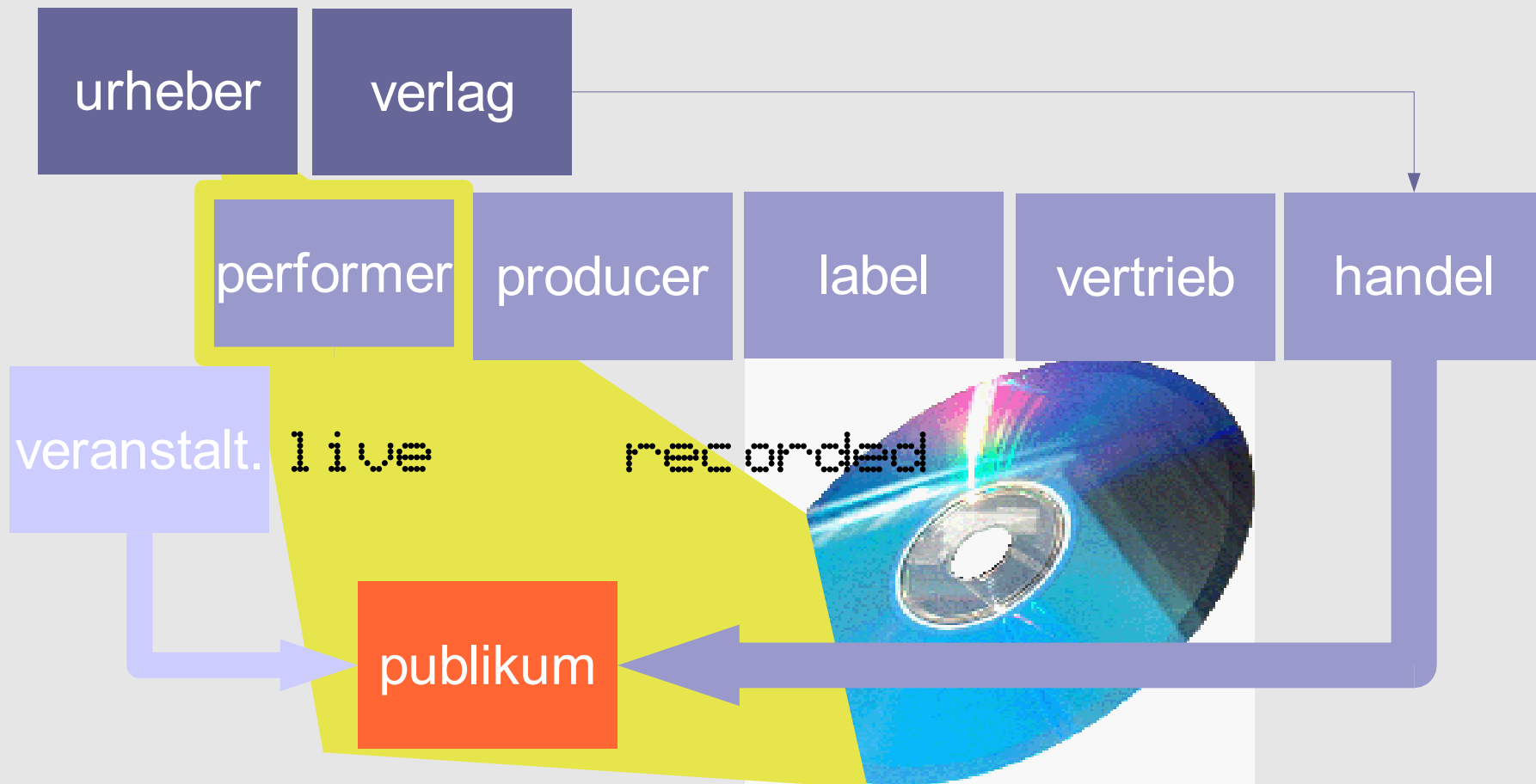


Musikindustrie und digitale Geschäftsmodelle

- Musik als Industrie: ein historischer Exkurs
- Wertschöpfung und Wertperzeption
- Use Cases und Billability
- Status Quo: DRM vs Darknet

Wertschöpfung und Wertperzeption

Beziehung zum Publikum



Wertschöpfung und Wertperzeption

Wertperzeption von Musik (Primärnutzung)

- Sammeln: Deine erste LP/CD/Kauf-MC
- Dein erstes Konzert

Wertperzeption von Musik (Kontextuell)

- Sex und Liebe
- Trennung und Abschied
- Sonne und Schnee
- ...

Wertschöpfung und Wertperzeption

Emotion und Besitz

- Haptik
 - Pearl Case?
- Visualität
 - CD Booklet?

Convenience und Besitz

- Zugriff und Interface
 - Haptisches vs Virtuelles Browsen
- Portabilität und Nutzungsrahmen
 - Kopieren, Verschenken, Auto, Walkman, Compilation ...

Musikindustrie und digitale Geschäftsmodelle

- Musik als Industrie: ein historischer Exkurs
- Wertschöpfung und Wertperzeption
- Use Cases und Billability
- Status Quo: DRM vs Darknet

Use Cases und Billability

Use Case 1: Tonträger

- Jagen & Sammeln, Besitzen, Teilen, Status, Nutzen

Use Case 2: P2P

- Jagen & Sammeln, Nutzen, Besitzen

Use Case 3: Download (bezahlt)

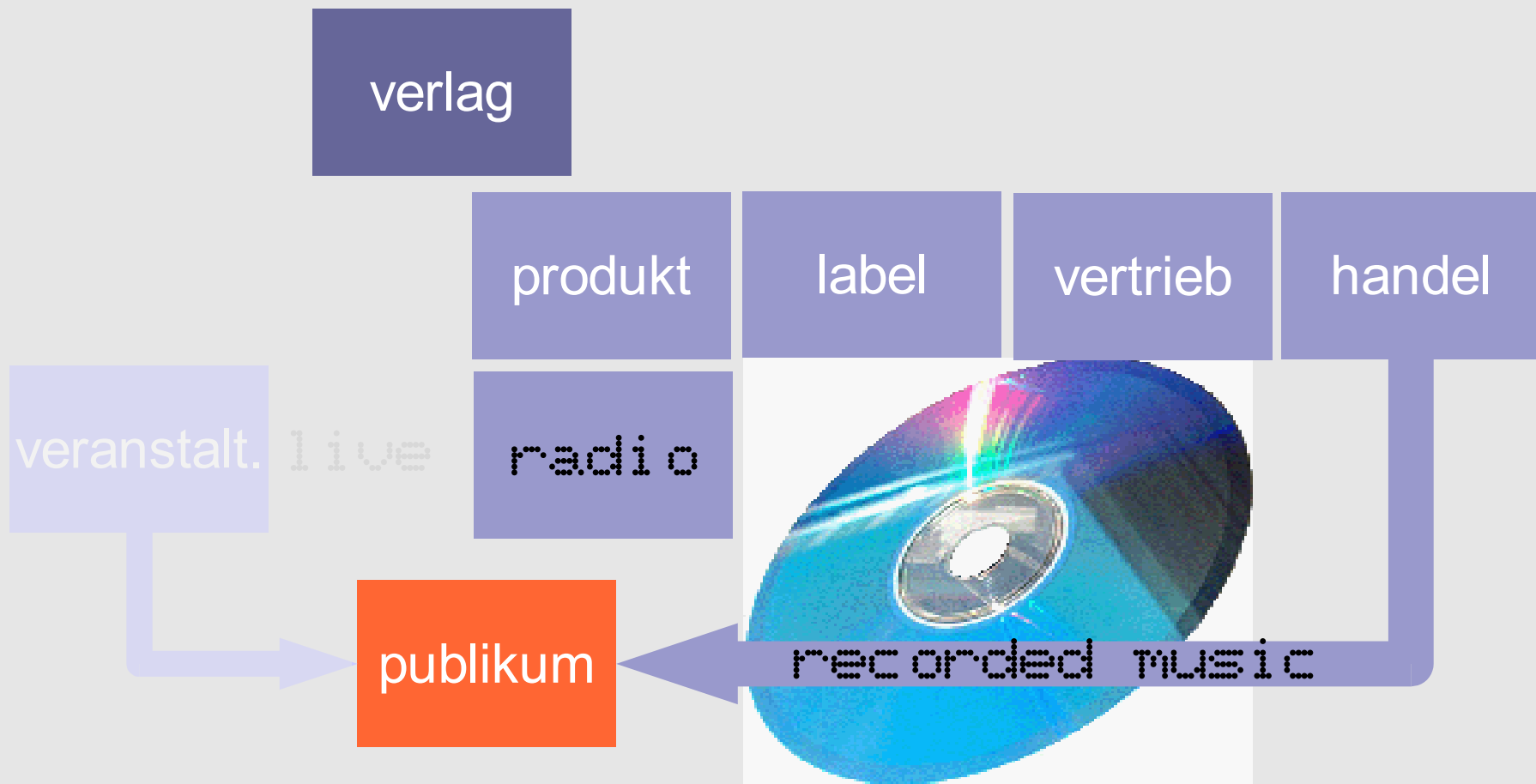
- Convenience, Nutzen, Besitzen, Sammeln

Use Case 4: Radio

- Nutzen, Convenience

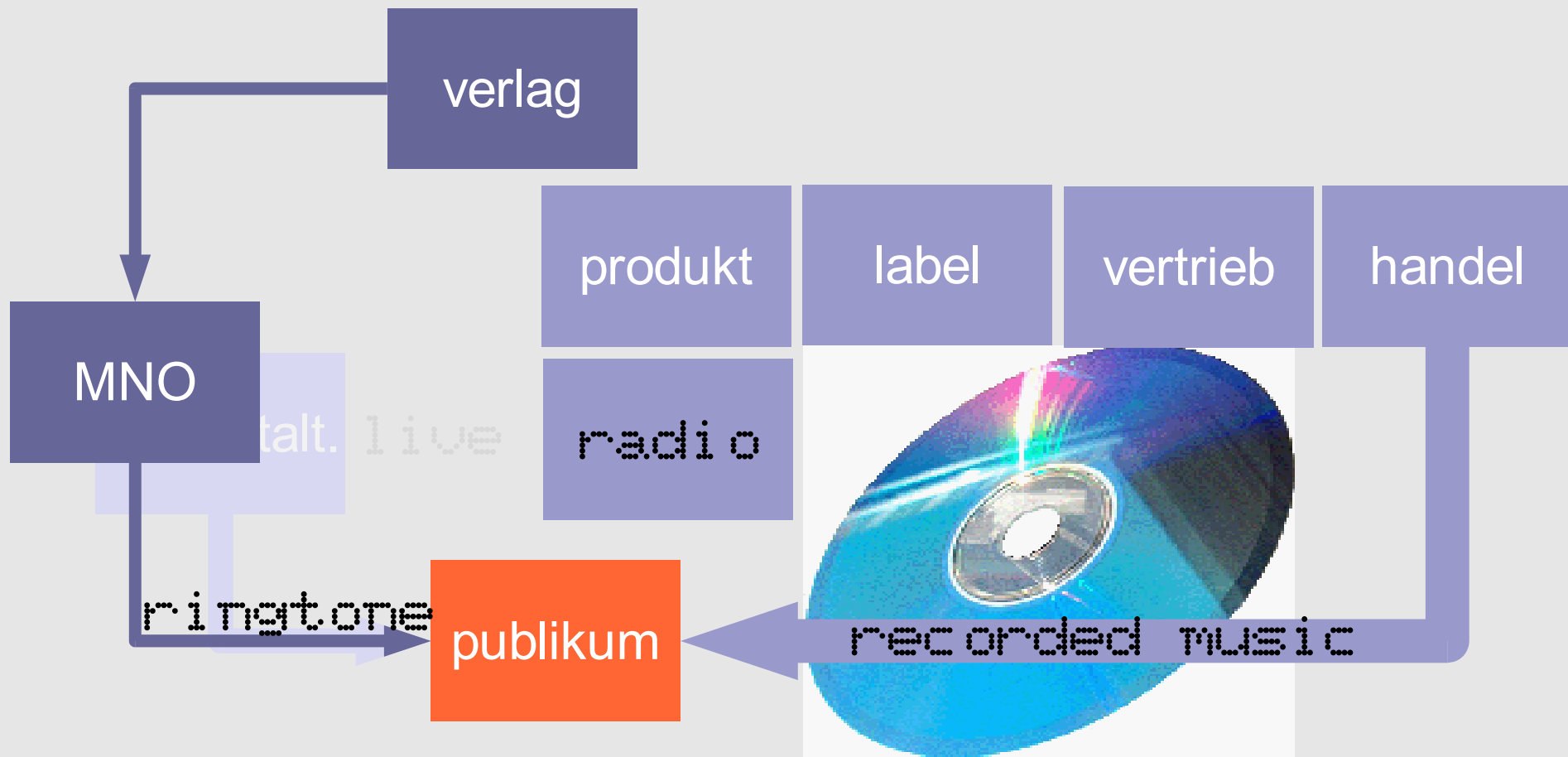
Use Cases und Billability

Wertschöpfungskette Musik



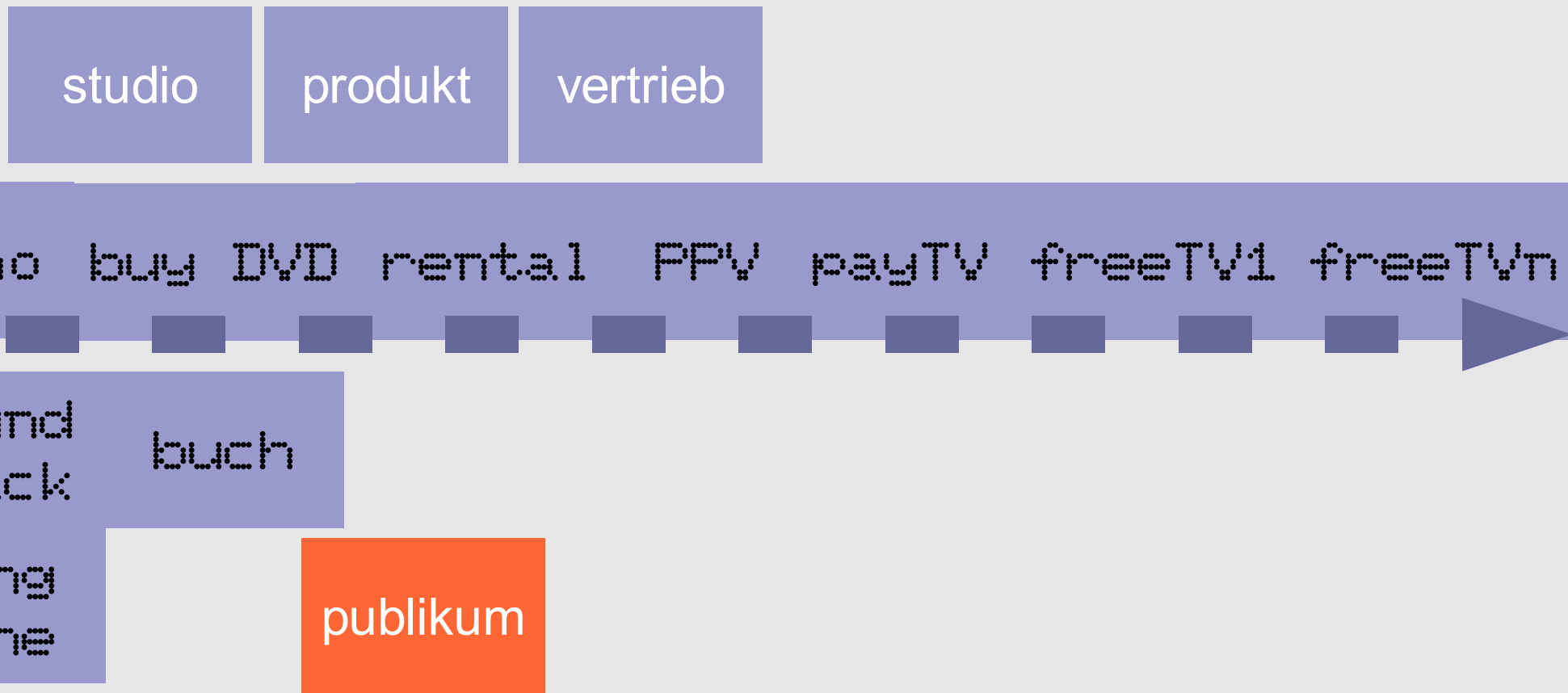
Use Cases und Billability

Wertschöpfungskette Musik



Use Cases und Billability

Wertschöpfungskette Film



Musikindustrie und digitale Geschäftsmodelle

- Musik als Industrie: ein historischer Exkurs
- Wertschöpfung und Wertperzeption
- Use Cases und Billability
- Status Quo: DRM vs Darknet

Status Quo: DRM vs Darknet

The Darknet and the Future of Content Distribution

Papier von Microsoft Research

Darknet: „[...] a collection of networks and technologies used to share digital content [...]“.

- P2P
- CD/DVD-copy
- key/pwd sharing

Status Quo: DRM vs Darknet

*„[...] in many markets, the darknet will be a competitor to legal commerce. From the point of view of economic theory, this has profound implications for business strategy: for example, increased security (e.g. **stronger DRM systems**) may act as a **disincentive to legal commerce**. Consider an MP3 file sold on a web site: this costs money, but the purchased object is as useful as a version acquired from the darknet. However, a securely DRM-wrapped song is strictly less attractive: although the industry is striving for flexible licensing rules, customers will be restricted in their actions if the system is to provide meaningful security. This means that a vendor will probably **make more money by selling unprotected objects than protected objects**. In short, if you are competing with the darknet, you must compete on the darknet's own terms: that is convenience and low cost rather than additional security [...].“*

Status Quo: DRM vs Darknet

Value Propositions: Offen vs DRM

MP3 unrestricted

- kopierbar
- transportabel und flexibel
- offener Standard, playerneutral

DRM

- eingeschränkt kopierbar
- eingeschränkt transportabel, unflexibel
- proprietär, playergebunden

Status Quo: DRM vs Darknet

DRM: Does it Really Matter?

- use cases beachten
 - Ersatz- oder Add-On-Nutzung?
 - Produktdefinition: Tonträger oder Emotionsträger?
- Neue Geschäftsmodelle
 - MPAA vs VCR: wer schützt die Industrie vor sich selbst?
 - P2P-Blanket Licensing?
- Protection-Folgekosten beachten
 - 1st/2nd level tech support?
 - DRM/copy protection = niedriger Produktwert und -nutzen ...

Fazit

Don't sue the Ocean,
hubert@gertismedia.com
surf the Waves.