

# YOUNG ACADEMICS

Musikwissenschaft

1

Désirée Blank

## Transition-Management in der Musiklizenzierung

Umgang mit Change-Prozessen und  
Disruption im Musikdatenmanagement

# YOUNG ACADEMICS

Musikwissenschaft | 1



Désirée Blank

# **Transition-Management in der Musikkonzertierung**

**Umgang mit Change-Prozessen und  
Disruption im Musikdatenmanagement**

Mit Vorworten von Steffen Holly  
und Prof. Hubert Wandjo

**Tectum Verlag**

Désirée Blank

Transition-Management in der Musiklizenzierung  
Umgang mit Change-Prozessen und Disruption im Musikdatenmanagement

Young Academics: Musikwissenschaft; Bd. 1

© Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2022

ePDF 978-3-8288-7961-4

ISSN 2939-9831

(Dieser Titel ist zugleich als gedrucktes Werk unter der ISBN 978-3-8288-4843-6  
im Tectum Verlag erschienen.)

Gesamtverantwortung für Druck und Herstellung:  
Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG

Alle Rechte vorbehalten

Besuchen Sie uns im Internet  
[www.tectum-verlag.de](http://www.tectum-verlag.de)

**Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek**  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in  
der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische  
Angaben sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

## Vorworte

Désirée Blank betritt mit dieser Arbeit Neuland für die nötige, konsequente Auseinandersetzung mit technologischen Herausforderungen speziell bei der Musikkonzertlizenzierung. Ausgehend von Anforderungen bezüglich Rechte- und Datenmanagement innerhalb des komplex-adaptiven Subsystem der Musikkonzertlizenzierung beschreibt sie die Change Terminologie und den disruptiven Wandel auf Basis eines Phasen- und Ebenenmodells, um am konkreten Beispiel wissenschaftlich begründete Handlungsempfehlungen für den Umgang mit Wandlungsprozessen zu geben. Ihre genaue Analyse zeigt die aktuellen Herausforderungen im Umgang mit dem technologischen Wandel, die sie als Kernherausforderungen innerhalb der Musikökonomie systematisiert und argumentativ zusammenfasst.

Berlin im Oktober 2022

Steffen Holly

Désirée Blank beschäftigt sich in ihrer Arbeit mit dem disruptiven Wandel innerhalb der Musikwirtschaft, insbesondere dem immer bedeutungsvolleren Feld der Musikkonzertlizenzierung.

Ihre Anwendung des Transition-Zyklus und die Initiierung einer Transition-Arena ist besonders gelungen.

Die Methodik, bestehend aus Experteninterviews und einer qualitativen Inhaltsanalyse, lässt keine Wünsche offen und liefert die Basis für die klaren Erkenntnisgewinne und die daraus abgeleiteten Handlungsempfehlungen für eine zukünftige globale Musikkonzertlizenzierung.

Mannheim im Oktober 2022

Prof. Hubert Wandjo



# Inhalt

<b>Vorworte</b>	<b>V</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>IX</b>
<b>Tabellen- und Abbildungsverzeichnis</b>	<b>XI</b>
<b>Glossar</b>	<b>XIII</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Problemstellung	1
1.2 Lösungsansatz und Zielsetzung	3
1.3 Weiteres Vorgehen und Forschungsfrage	4
1.4 Überblick zum Stand der Forschung	5
1.5 Aufbau der Arbeit	6
<b>2 Abgrenzung des Forschungskontext</b>	<b>9</b>
2.1 Definitive Eingrenzung der Musikökonomie und deren Teilbereiche	9
2.2 Musiklizenzierung und Rechtemanagement	14
2.3 (Meta-)Datenmanagement in der Musiklizenzierung	18
2.4 Definitive Abgrenzung der Change-Terminologie	20
2.5 Bedeutung disruptiven Wandels	24
<b>3 Argumentation der Forschungsrelevanz</b>	<b>29</b>
3.1 Veränderungsbestrebungen in der Musiklizenzierung (Beispiele)	29
3.2 Herausforderungen des Wandels in komplex-adaptiven Systemen	33
<b>4 Transition-Management: Ein Governance-Ansatz</b>	<b>39</b>
4.1 Mehrebenen- und Mehrphasenmodell	43
4.2 Transitionzyklus: Ein Ansatz zur Organisation von Wandlungsprozessen	47
4.3 Zwischenfazit I	54



## Inhalt

---

<b>5</b>	<b>Methodik</b>	<b>59</b>
5.1	Forschungsansatz und empirische Methodenauswahl	59
5.2	Vorgehensweise: Expert_inneninterviews	63
5.3	Vorgehensweise: Inhaltsanalyse	67
<b>6</b>	<b>Status Quo der Musiklizenzierung</b>	<b>71</b>
6.1	Herausforderungen	71
6.2	Lösungsansätze und Hindernisse in deren Implementierung	79
6.3	Zwischenfazit II	88
<b>7</b>	<b>Der Transitionzyklus in der Musiklizenzierung</b>	<b>97</b>
7.1	Initiierung und Zusammensetzung der globalen Transition-Arena	99
7.2	Aufgaben der Transition-Arena	105
7.3	Entstehung der Subarenen und Umsetzung in der Transitionagenda	106
7.4	Von der Agenda zu Experimenten: Einfluss kultureller Unterschiede	108
7.5	Internationale Transitionexperimente	112
7.6	Reflexion und Anpassung	112
7.7	Rekapitulation und kritische Auseinandersetzung	113
<b>8</b>	<b>Fazit und Ausblick</b>	<b>119</b>
8.1	Methodenkritik	119
8.2	Beantwortung der Forschungsfrage	122
8.3	Wissenschaftlicher und wirtschaftlicher Ausblick	127
	<b>Anhang</b>	<b>129</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>151</b>

## Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Bedeutung	Weiterführende Information	Verwendet in u. a.
DSP	Digital Service Provider	Bezeichnung digitaler Dienstleister. Laut Direktive (EU) 2015/1535 entweder Cloud-Computing Dienstleister (z. B. Google Drive, iCloud), digitale Marktplätze (z. B. Amazon, Spotify) oder Suchmaschinen (z. B. Google).	Kapitel 1.1 / 6.1.4 / 6.2.2
GRD	Global Repertoire Database	Die globale Rechtedatenbank war ein mehrjähriges Projekt, dass die Werkdaten zahlreicher Kataloge weltweit zusammenführen sollte. Sie ist im Jahr 2014 gescheitert.	Kapitel 3.1 / 6.1.5 / 6.2.2 / 6.3.2
GSA	Germany, Switzerland, Austria	Zusammenfassende Abkürzung für Deutschland, Österreich, Schweiz	Kapitel 6.1.2
IFPI	International Federation of the Phonographic Industry		Kapitel 6 / 7
IMR	International Music Registry	Eine Art globaler Datenbank zur Organisation von Werk- und Recordingdaten. Das Projekt ist bis heute nicht realisiert.	Kapitel 3.1
IP	Intellectual Property	Englische Abkürzung für die Bezeichnung des geistigen Eigentums.	Kapitel 2.2 / 6.2.1
ISRC	International Standard Recording Code	Ein Code, der Aufnahmen von musikalischen Werken eindeutig identifiziert.	Kapitel 3.1 / 6.1.3
ISWC	International Standard Work Code	Ein Code, der musikalische Werke eindeutig identifiziert.	Kapitel 3.1 / 6.1.3
KKW	Kultur- & Kreativwirtschaft	Die Definition findet sich im Glossar.	Kapitel 2.1 / 3.1 / 4.3
KMU	Kleine und mittelständische Unternehmen		Kapitel 2.1

## Abkürzungsverzeichnis

<b>Abkürzung</b>	<b>Bedeutung</b>	<b>Weiterführende Information</b>	<b>Verwendet in u. a.</b>
<b>MLA</b>	Mechanical Licencing Agent	Eine Sonderform der VG, die sich auf die Lizenzierung mechanischer Rechte spezialisiert hat.	Glossar
<b>MLP</b>	Multi Level Perspective	Das Mehrebenenmodell ist ein Werkzeug im Rahmen des Transition-Management Ansatzes.	Kapitel 4.1 / 4.3
<b>MPM</b>	Multi Phase Model	Das Mehrphasenmodell ist ein Werkzeug im Rahmen des Transition-Management Ansatzes.	Kapitel 4.1 / 4.3 / 6.2 / 6.3.3
<b>SEU</b>	Selbstständige Einzelunternehmen		Kapitel 2.1
<b>TA</b>	Transition-Arena	Die Transition-Arena, auch Problemstrukturierungsarena ist wesentlicher Teil des Transitionzyklus.	Kapitel 4.2 / 4.3 / 7
<b>TM</b>	Transition-Management	Transition-Management beschreibt einen Governance-Ansatz zur Führung und Analyse von Wandlungsprozessen.	Kapitel 4 / 6 / 7
<b>UGC</b>	User-Generated-Content	Von Nutzer_innen generierte Inhalte.	Kapitel 1.1
<b>VG/VGs</b>	Verwertungsgesellschaft/en	Abkürzung für den Begriff der Verwertungsgesellschaft.	Kapitel 1.1 / 2 / 3.1 / 5.2.2 / 6 / 7.1.2
<b>WTO</b>	World Trade Organization	Die Welthandelsorganisation ist eine internationale Organisation, die sich mit Handels- und Wirtschaftsbeziehungen beschäftigt. (vgl. WTO (Hrsg.), o.J.)	Kapitel 7

## Tabellen- und Abbildungsverzeichnis

### Tabellen im Textteil

Tabelle 1: Sieben Teilbereiche der Musikökonomie	11
Tabelle 2: Erkenntnisse aus der Literatursichtung	56
Tabelle 3: Auswahl der Expert_innen	65
Tabelle 4: Zusammenfassung der Herausforderungen der Musikkonzertierung	90
Tabelle 5: Persistente Kernherausforderungen der Musikkonzertierung	91
Tabelle 6: Beispielhafte Zusammensetzung der globalen Transition-Arena	104
Tabelle 7: Themen- und sektorspezifische Ausrichtungsbeispiele der Subarenen	108
Tabelle 8: Umsetzungsansatz des Transitionzyklus	115

### Tabellen im Anhang

Tabelle 1: Übersicht Einnahmenverteilung Musikökonomie	131
Tabelle 2: Grobübersicht Urheberrechte- und verwandte Schutzrechte	132
Tabelle 3: Lizenzrahmen für Musik (USA und Deutschland)	133
Tabelle 4: Beispiele der deduktiven Kategorisierung	142
Tabelle 5: Beispiele der deduktiven Kategorisierung	145
Tabelle 6: Lösungsansätze	146

## Tabellen- und Abbildungsverzeichnis

---

Tabelle 7: Überblick über die genannten Innovationen und Geschäftsmodelle	148
--	-----

### Abbildungen im Textteil

Abb. 1: Übersicht Rechteübertragung in der Musikindustrie	13
Abb. 2: Begriffsabgrenzung Wandel	24
Abb. 3: Abstrakte Darstellung eines komplex-adaptiven Systems	38
Abb. 4: Mehrebenenmodell der Transition	42
Abb. 5: Mehrphasenmodell der Transition	45
Abb. 6: Transitionzyklus	50
Abb. 7: Methodik und inkrementelles Vorgehen	58
Abb. 8: Einteilung der Analyseeinheiten	69
Abb. 9: Systemdarstellung des betrachteten Musiklizenzierungsregime	86
Abb. 10: Detaildarstellung des Transitionzyklus und der Transition-Arena	98
Abb. 11: Globale und territoriale Ausgestaltung des Transitionzyklus	118

### Abbildungen im Anhang

Abb. 1: Umsatzentwicklung der deutschen Phonoindustrie 1984–2019	138
---	-----

## Glossar

Begrifflichkeit	Definition im Sinne der vorliegenden Arbeit
<b>Attraktor</b>	Der Begriff beschreibt Systemeigenschaften, die invariant (bei Veränderung unverändert) gegenüber Systemdynamiken sind. Wenn ein Zustand zu einem Zeitpunkt einem Attraktor zuordenbar ist, so ist dies auch für alle späteren Zeitpunkte der Fall. Damit erzwingen Attraktoren gewisse Verhaltensmuster in einem System. (vgl. Feess, E., 2018)
<b>Ausübende Kunstschaffende</b>	Nach §73 UrhG sind ausübende Künstler_innen definiert als eine Person, die „ein Werk oder eine Ausdrucksform der Volkskunst auführt, singt, spielt oder auf eine andere Weise darbietet oder an einer solchen Darbietung künstlerisch mitwirkt.“ Die wichtigsten Einnahmen von Urheber_innen bestehen aus den Ausschüttungen der Verwertungsgesellschaften (58 %) und aus Honoraren für Auftragsproduktionen (22 %). Eine Person kann dabei gleichzeitig ausübende/r Künstler_in und Urheber_in sein. (vgl. Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 18 f.)
<b>Blackbox</b>	<i>Blackbox</i> Umsätze sind Gelder, die aufgrund fehlender Metadaten nicht an die Rechteinhabenden ausgezahlt werden können. Außerdem werden damit auch Einnahmen benannt, die aufgrund von Vorschüssen der Streamingsservices an Labels und Verlage entstehen, aber aufgrund nicht getätigter Streams innerhalb des Vorschusszeitraums nicht verbraucht wurden. Ebenso fallen unter diesen Begriff Gelder, die durch den Verkauf von Unternehmensanteilen entstehen. Major-Labels halten Anteile an einigen DSPs die sie aufgrund der Lizenzierung ihres Katalogs zu günstigen Preisen erhalten haben. Wenn diese Anteile gewinnbringend verkauft werden, wird die Differenz nicht an die Katalogkünstler_innen ausbezahlt. (vgl. Rethink Music Initiative, 2015, S. 4.) Diese Einnahmen können nicht genau beziffert werden. (vgl. Christman, E., 2019; siehe Kapitel 6.1.4)

## Glossar

Begrifflichkeit	Definition im Sinne der vorliegenden Arbeit
<b>Blockchain</b>	Blockchain bezeichnet ein technisches Konzept (Peer-to-Peer Transaktionen), das Daten dezentral auf den Systemen der Nutzer_innen in Form kryptographischer Verfahren speichert. Daten werden dabei in Form von Blöcken angelegt, die anhand einer Kette gespeichert werden und nach deren Verifizierung (wird durch sogenannten Miner – Netzwerkteilnehmer_innen mit genügend Datenkapazität, um den Validierungsprozess durchzuführen – vollzogen) nicht mehr veränderbar sind, da sich die zeitlich nachfolgenden Blöcke ebenfalls ändern müssten. (vgl. Burgwinkel, D., 2016, S. 3)
<b>Digital Business</b>	Die Strukturierung und Organisation neuer Technologien durch die Implementierung digitaler Dienste. Siehe <i>Digitalisierung</i> oder <i>Digitale Transformation</i> . (vgl. Safar, M., o.J.)
<b>Digitale Transformation</b>	Ein Prozess, der auf der Weiterentwicklung digitaler Technologien basiert und bestehende Prozesse hinterfragt und gegebenenfalls ersetzt. Siehe <i>Digitalisierung</i> oder <i>Digital Business</i> . (vgl. Safar, M., o.J.)
<b>Digitalisierung</b>	Die Digitalisierung beschreibt sowohl die Umwandlung analoger Daten in digitale Formate als auch die digitale Abbildung, Automatisierung und Reduzierung zuvor analoger Prozesse. Die Begriffe <i>Digital Business</i> und <i>Digitale Transformation</i> sind davon abzugrenzen. (vgl. Safar, M., o.J.)
<b>Disruption</b>	Der Begriff Disruption beschreibt die Ankunft eines Mehrwertangebots im Massenmarkt, welches bestehende Technologien, Verfahren, Denkweise, Prozesse, Systeme und Kulturen beeinflussen und teilweise ablösen kann. Gerade etablierte Firmen verbessern ihre Produkte nur für profitable Kundensegmente. Vernachlässigte Zielgruppen eröffnen dabei Chancen für andere Marktteilnehmende. Oft wird der Begriff auch mit radikalen Veränderungen, Unterbrechungen oder Störungen in Verbindung gebracht. (Siehe <i>Disruptive Technologie</i> und Kapitel 2.5)
<b>Disruptive Technologie</b>	„Disruptive Technologien (engl. „disrupt“: „zerstören“ (...)) unterbrechen die Erfolgsserie etablierter Technologien und Verfahren und verdrängen oder ersetzen diese in mehr oder weniger kurzer Zeit. Sie verändern auch Gewohnheiten im Privat- und Berufsleben. Oft sind sie zunächst qualitativ schlechter oder funktional spezieller, was mit ihrer Digitalisierung zusammenhängen kann, und gleichen sich dann nach und nach an ihre Vorgänger an bzw. übertreffen diese in bestimmten Aspekten.“ (vgl. Bendel, O., 2019)

Begrifflichkeit	Definition im Sinne der vorliegenden Arbeit
<b>Governance</b>	Als Governance (lat. gubernare = steuern) wird ein Ordnungsrahmen bezeichnet, durch den – rechtlich und faktisch – die Leitung und Überwachung von Wandlungsprozessen ermöglicht wird, um opportunistisches Verhalten einzelner Akteur_innen zu minimieren. (vgl. Werder, v. A., 2018) Dabei sollen verschiedene Grundsätze festgelegt werden, um die Führung des Prozesses zu gewährleisten und nicht hierarchische Formen der Steuerung zu etablieren. (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung, 2020).
<b>Innovation</b>	„Bezeichnung ... für die mit technischem, sozialem und wirtschaftlichem Wandel einhergehenden (komplexen) Neuerungen.“ (Möhrle, M. G., 2018) Es gibt keine allgemeingültige Definition, allerdings stimmen die meisten Erläuterungen darin überein, dass Innovation die „Neuheit oder (Er-)Neuerung eines Objekts oder einer sozialen Handlungsweise“ (ebd.) meint und eine „Veränderung bzw. Wechsel durch die Innovation in und durch die Unternehmung“ (ebd.) hervorgerufen wird was bedeutet, dass eine Innovation „entdeckt/erfunden, eingeführt, genutzt, angewandt und institutionalisiert werden“ (ebd.) muss. (Siehe Kapitel 2.5.1)
<b>Internet der Dinge/Internet of Things</b>	Internet der Dinge „bezeichnet die Vernetzung von Gegenständen mit dem Internet, damit diese Gegenstände selbstständig über das Internet kommunizieren und so verschiedene Aufgaben für den Besitzer erledigen können. Der Anwendungsbereich erstreckt sich dabei von einer allg. Informationsversorgung über automatische Bestellungen bis hin zu Warn- und Notfallfunktionen.“ (Siepermann, M., Lackes, R., 2018)
<b>Kernmusikmarkt</b>	Der Kernmusikmarkt beschreibt den Teil der Musikökonomie der direkt mit dem musikalischen Produkt arbeitet und dieses verkauft. Dazu zählen jegliche Art von musikalischen Kreativen, die Phonindustrie, Musikverlage, Verwertungsgesellschaften, die Live-Musikbranche und der physische als auch digitale Handel. (Siehe Kapitel 2.1)
<b>Komplex-adaptive Systeme</b>	Ein komplex-adaptives System ist ein ganzheitliches Konglomerat von Einheiten. Dies hebt sich durch erhöhte und qualitativ hochwertigere Interaktionen von Beziehungen zu anderen Elementen ab und weist bestimmte Charakteristika wie Offenheit, konstante Entwicklung, multidimensionale Ursache-Wirkungsbeziehungen, Feedbackschleifen, nicht vorhandene Ganzheitlichkeit einzelner Elemente, Pfadabhängigkeit, verschiedene Organisationsebenen und mehrere Attraktoren auf. (Siehe Kapitel 3.2.2)
<b>Kreative</b>	Unter dem Begriff der Kreativen in der Musikbranche werden Komponist_innen, Textdichter_innen, Musikbearbeiter_innen, ausübende Künstler_innen und Künstler_innenmanager_innen gefasst. Siehe Urhebende und ausübende Kunstschaffende. (vgl. Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 18)



Glossar

Begrifflichkeit	Definition im Sinne der vorliegenden Arbeit
<b>Kultur- und Kreativwirtschaft</b>	Als KKW werden „diejenigen Kultur- und Kreativunternehmen“ bezeichnet, die „überwiegend erwerbswirtschaftlich orientiert sind und sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und/oder medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen“ (Söndermann, M. et al., 2009, S. XI.). Dabei ist der „verbindende Kern jeder kultur- und kreativwirtschaftlichen Aktivität ... der schöpferische Akt von künstlerischen, literarischen, kulturellen, musischen, architektonischen oder kreativen Inhalten, Werken, Produkten, Produktionen oder Dienstleistungen ...“ (ebd.; siehe Kapitel 2.1)
<b>Künstler_innenmanager_in</b>	Künstler_innenmanager_innen, werden als das Bindeglied zwischen den Urhebenden/ausübenden Künstler_innen in das Teilsegment der Kreativen gezählt und sind als Vertretung für die Kunstschaffenden nach außen hin tätig. (vgl. Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 19)
<b>Künstliche Intelligenz (KI)/Artificial Intelligence (AI)</b>	Das Zukunftsinstitut beschreibt KI als ein Teilgebiet der Informatik, welches „sich mit der Automatisierung „intelligenten“ Verhaltens und dem Maschinenlernen befasst. Meist wird dabei versucht, Computer so zu programmieren, dass sie eigenständig Probleme bearbeiten können.“ (Zukunftsinstitut, o. J. a)
<b>Lizenz</b>	Eine Lizenz ist eine, zumeist gegen ein Entgelt erworbene Erlaubnis zur Nutzung gewisser Rechte die aus den Schutzrechten geistigen Eigentums der Gesetzgebung entstehen. Diese Nutzungsrechte können exklusiv oder nicht-exklusive Befugnisse (Verwertungsrechte) gegenüber Dritten darstellen (vgl. Engelhard, J., Meckel, A., 2018). Tabelle 3 im Anhang zeigt beispielhaft den Lizenzrahmen für Musik im Bereich der Erstauswertung (Musikwerk) und Zweitauswertung (Musikaufnahme), um die verschiedenen Lizenzarten zu illustrieren.
<b>Low-end Segment</b>	Der Begriff Low-end Segment beschreibt Marken und Produkte, die im unteren Preisniveau den qualitativen Mindestanforderungen entsprechen. (vgl. Kotler, P., Armstrong, G., Saunders, K. et al., 2002, S. 635 f.)
<b>Mechanical Licensing Agent (MLA)</b>	Eine Sonderform der Verwertungsgesellschaft. Kurz MLA, bezeichnet Firmen wie die amerikanische Harry Fox Agency, die sich auf die Lizenzierung von mechanischen Rechten von Verlagen spezialisiert hat. (vgl. The Harry Fox Agency (Hrsg.), o. J.) Siehe <i>Verwertungsgesellschaft, Performing Rights Organisation</i> .

Begrifflichkeit	Definition im Sinne der vorliegenden Arbeit
<b>Metadaten</b>	Im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft lassen sich vier verschiedene Typen von geschäftlichen Metadaten unterscheiden. Es gibt Deskriptive Metadaten, die in objektiver (z. B. Titel, Interpret_in) und subjektiver (z. B. Stimmung, Emotion) Form Inhalte beschreiben, Strukturelle Metadaten die Daten intern und extern in Beziehung setzen (z. B. Reihenfolge von Songs auf einem Album), Auszeichnungssprachen, die bemerkenswerte Merkmale eines Datums kennzeichnen (z. B. die Beziehung zwischen Notation, Pitch und Rhythmus) und Metadaten, die dabei helfen die Administration von Daten zu erleichtern. Bei Letzteren wird zwischen technologischen (z. B. Dateityp und -größe, Kompression), bewahrenden (z. B. Historie eines Datums wie vorherige Besitzer_innen) und rechtlichen Metadaten (z. B. Urheberrechtsstatus) unterschieden (vgl. Riley, J., 2017, S. 6 f.; vgl. Gerst, M., Gey, R., 2015, S. 30; vgl. Zhang, A. B., Gourley, D., 2008, 33 ff.; vgl. Owen, D., 2020.; vgl. Pastukhov, D., 2019).
<b>Metadatenmanagement</b>	(Primäre) Daten an sich bezeichnen verschiedene Arten von Informationen (Objektebene z. B. die Musik) und Metadaten bieten den dazugehörigen Kontext (Metaebene z. B. Beschreibung Musik/Interpret_in). Der Begriff Metadatenmanagement beschreibt die Organisation, Struktur, Aufbau und den Umgang mit Metadaten. (Siehe Kapitel 2.3)
<b>Mikrolizenzierung</b>	Eine <i>traditionelle</i> Lizenz (Siehe Lizenz im Glossar) wird meist von Labels, Verlagen, Verwertungsgesellschaften oder Kunstschaffenden selbst vergeben und vor allem im Bereich der Synchronisation (Verbindung von Musik zu audiovisuellen Inhalten) individuell verhandelt. Die Preisstruktur ist dabei oft für kleinere Kunden und Projekte nicht tragbar, weshalb Mikrolizenzierungen von weniger bekanntem oder gebührenfreiem Repertoire genutzt werden, um dennoch Musik in diesem Rahmen nutzbar zu machen. Gleichzeitig werden die Preise für die angebotenen Kataloge bei der Mikrolizenzierung meist vorverhandelt, sodass beim eigentlichen Kauf keine Verhandlungen mehr stattfinden. (vgl. Murff, W. (Hrsg.), 2019; musicbed.com (Hrsg.), o.J.)

## Glossar

<b>Begrifflichkeit</b>	<b>Definition im Sinne der vorliegenden Arbeit</b>
<b>Musiklabels</b>	Musiklabels werden laut dem Handbuch der Musikwirtschaft als „Das unter einem bestimmten Markennamen vertriebene Repertoire einer Stilrichtung“ definiert (Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 24). Der wesentliche Teil der Arbeit von Musiklabels sind Marketing- und Promotion Aktivitäten, die neben der Produktionsfinanzierung, der Organisation von Vervielfältigungen und den Distributionsprozessen von Musik stattfinden. Hierzu kann die Organisation von Konzerttourneen oder die Produktionsorganisation von Merchandisingprodukten kommen. Umsätze generieren Labels aus den Einnahmen aus dem Vertrieb und dem Direktverkauf von Tonträgern (z. B. Physisch, Downloads, Streaming), aus Ausschüttungen der VGs (7 %) und durch Lizenzentnahmen aus dem Merchandising (6 %) (vgl. Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 25 f).
<b>Musiklizenzierung</b>	Der Begriff beschreibt den Prozess der Erstellung einer Nutzungserlaubnis, von der Anfrage bei den Rechteinhabenden über die Verhandlung bis hin zum Leistungstransfer. (Siehe Kapitel 2.2)
<b>Musikökonomie/ Musikindustrie</b>	Die Musikindustrie (Musikwirtschaft, Musikgeschäft, Musikmarkt, Musikökonomie oder Musikbusiness) ist eines der elf Teilgebiete der Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) und beschäftigt sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und medialen Verbreitung musischer Schöpfungen und Güter in Form von kreativen Inhalten, Produkten, Produktionen oder Dienstleistungen mit Gewinnerzielungsabsicht. (Siehe Kapitel 2.1)

Begrifflichkeit	Definition im Sinne der vorliegenden Arbeit
<b>Musikverlage</b>	<p>Historisch gesehen besteht die Tätigkeit eines Musikverlags in der Verwertung von Musik in Form des Notendrucks und Vertriebs über den spezialisierten Musikfachhandel. In den vergangenen Jahrzehnten unterlagen die klassischen Leistungen eines Verlages enormen Wandlungsprozessen. Das Notengeschäft macht heute nur noch einen kleinen Bereich des Gesamtumsatzes von Verlagen aus, hinzu kam hierfür die überwiegende Umsatzgewinnung aus dem Lizenzgeschäft. (vgl. Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 27) Ihre Einkünfte generieren Verlage aus dem sogenannten grafischen Recht (Hauptrecht) und durch weitere Werknutzungen (Nebenrechte) (vgl. Baierle, C., o.J.). Die wirtschaftliche Tätigkeit eines Verlages besteht im Erwerb von Nutzungsrechten bei Urhebenden und deren Einräumung gegenüber Dritten (vgl. Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 27). Dieses gestaltet sich in groben Zügen folgendermaßen: In Form von Wahrnehmungsverträgen übertragen Urheber_innen die Nutzungsrechte an musikalischen Werken an einen Verlag, die dieser wiederum durch die Einräumung von Nutzungsrechten an Dritte auswertet. Dabei stellt er Lizenzen für eine diverse Vielzahl an Lizenznehmer_innen zur Verfügung, von der Nutzung der Werke bei Konzerten (z. B. an Künstler_innen, Veranstalter_innen), zur Musikproduktion (z. B. an Produzent_innen, Bands), als Filmmusik (z. B. an Filmproduzent_innen, Komponist_innen), in Computerspielen (z. B. an Hersteller_innen von Computerspielen, Komponist_innen) oder für Werbezwecke (z. B. an Unternehmen). Ein Teil der Rechtswahrnehmung wird dabei von Verwertungsgesellschaften übernommen (vgl. Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 27). Kurz zusammengefasst sind die Haupteinnahmequellen von Verlagen also:</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="303 954 946 1007">1. Lizenzierung von Aufführungsrechten (z. B. Konzerte, Radio, TV, Kinos, Clubs)</li><li data-bbox="303 1023 946 1102">2. Lizenzierung der Autor_innen- und Verlagsrechte zur Verfügungstellung der Kompositionen an die Öffentlichkeit (z. B. Downloads, Streaming)</li><li data-bbox="303 1118 946 1171">3. Lizenzierung von mechanischen Rechten (z. B. Vervielfältigungsrechte von Kompositionen auf Tonträgern)</li><li data-bbox="303 1187 946 1267">4. Lizenzierung von Synchronisationsrechten (z. B. die Verknüpfung eines musikalischen Werkes mit visuellen Werken wie Filme, Werbung oder Computerspiele)</li><li data-bbox="303 1283 946 1337">5. Herstellung/Lizenzierung des grafischen Rechts (Notendruck) (vgl. Baierle, C., o.J.)</li></ol>

## Glossar

Begrifflichkeit	Definition im Sinne der vorliegenden Arbeit
<b>Oligopol</b>	Ein Oligopol ist eine Marktform bei der entweder auf Seiten der Nachfrager und/oder des Angebots nur wenige relativ große Akteur_innen auftreten. Die Musikindustrie stellt ein solches Oligopol dar, da den drei Major-Unternehmen, eine Vielzahl kleiner- und mittelständischer Unternehmen gegenüberstehen, die drei größten Firmen allerdings einen Großteil des Marktes kontrollieren (vgl. Mecke, I., 2018).
<b>Performing Rights Organisation</b>	Verwertungsgesellschaften in Deutschland unterscheiden sich von den meisten internationalen Performing Rights Organisations, da viele erwerbswirtschaftlich orientiert sind, während die Gemeinnützigkeit in Deutschland einen notwendigen Faktor darstellt, um als Verwertungsgesellschaft anerkannt zu werden. (vgl. Drücke, F. Moser, R. Scheuermann, A., 2018, S. 33) Beispiele sind die amerikanische BMI, ASCAP oder SESAC. Siehe <i>Verwertungsgesellschaften, Mechanical Licensing Agent</i> .
<b>Phonographische Industrie</b>	In diesem Segment werden alle Bereiche zusammengefasst, die die Produktion, Vervielfältigung und den Vertrieb von Musik in Form von physischen Tonträgern oder digitaler Musik umfasst. Hierzu zählen die sogenannten Tonträgerherstellenden und deren Musiklabels, sowie Tonstudios, Musikproduzent_innen, Presswerke und Vertriebe. (vgl. Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 25 f.) Siehe <i>Musiklabels</i> .
<b>Smart Contracts</b>	Smart Contracts ermöglichen das Einfügen von „Wenn-Dann Beziehungen“ in die Blockchain. Bspw. könnten durch Smart Contracts automatische Überweisungen an die jeweiligen Rechteinhaber_innen getätigt werden, wenn ein Musikstück lizenziert wird. (WENN Musikstück A in Video genutzt wird, DANN Auszahlung an Rechteinhaber A, B, C.) (vgl. Mitschuld, A., 2019)
<b>Tonträgerherstellende/ Musiklabels (Recorded Music)</b>	Die wirtschaftliche Tätigkeit von Tonträgerherstellenden umfasst die Produktion, Vervielfältigung und den Vertrieb von Musik in Form von physischen Tonträgern oder digitaler Musik (vgl. Drücke, F. Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 25 f.). Die dazugehörigen Musiklabels, sind als „das unter einem bestimmten Markennamen vertriebene Repertoire einer Stilrichtung“ (Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 24) definiert. (vgl. Drücke, F. Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. 25 f.)
<b>Urhebende</b>	Urhebende schaffen neue musikalische Werk und schreiben oder bearbeiten Kompositionen. In der Regel generieren sie ihr Haupteinkommen durch Lizenzentnahmen. Die wichtigsten Einnahmen von Urheber_innen bestehen aus den Ausschüttungen der Verwertungsgesellschaften (58 %) und aus Honoraren für Auftragsproduktionen (22 %). Eine Person kann dabei gleichzeitig ausübende/r Künstler_in und Urheber_in sein. (vgl. Drücke, F., Moser, R., Scheuermann, A., 2018, S. S. 19 f.)

Begrifflichkeit	Definition im Sinne der vorliegenden Arbeit
<p><b>User-Generated-Content</b></p>	<p>User-Generated-Content ist eine Bezeichnung für von Nutzenden generierte Inhalte im Internet. Der Begriff umfasst alle digitalen Inhalte, die nicht von den Eigentümer_innen oder Anbieter_innen einer Seite, sondern ausschließlich von den Nutzenden eines Angebots im Internet erstellt wurde. Dabei ist es wichtig, dass es sich um eine eigene kreative Schöpfung der Erstellenden handelt, diese muss keinen professionellen Standards genügen. (vgl. Uhrenbacher, S., 2019; vgl. IONOS by 1&amp;1 (Hrsg.), 2020)</p>
<p><b>Verwertungsgesellschaft (VG)</b></p>	<p>Laut dem Verwertungsgesellschaftengesetz (VGG) ist eine Verwertungsgesellschaft (VG) eine Organisation, „die gesetzlich oder auf Grundlage einer vertraglichen Vereinbarung berechtigt ist und deren ausschließlicher oder hauptsächlicher Zweck es ist, für Rechnung mehrere Rechtsinhaber Urheberrechte oder verwandte Schutzrechte zu deren kollektiven Nutzen wahrzunehmen, gleichviel, ob in eigenem oder fremdem Namen.“ (§ 2 Absatz 2 VGG) Dabei muss die Vereinigung zwei Bedingungen erfüllen, um als Verwertungsgesellschaft gelten zu können. Zum einen werden ihre Anteile von Mitgliedern gehalten oder ihre Geschäftstätigkeit wird von ihren Mitgliedern kontrolliert. Zum anderen verfolgt sie keine Gewinnerzielungsabsicht. (vgl. § 2 Absatz 2 VGG) Da es für zahlreiche Urhebende und ausübende Kunstschaffende nicht möglich ist individuelle Lizenzverträge für ihre Werke abzuschließen und deren Einhaltung zu überwachen, übernehmen Verwertungsgesellschaften – berechtigt durch sogenannte Wahrnehmungsverträge – die Lizenzierung und das Inkasso. In Deutschland sind hierfür vor allem die GEMA und die GVL zuständig. Dabei vertritt die GEMA die Urhebenden (Autor_innen) von musikalischen Werken bei der Rechtedurchsetzung, während die GVL für die Rechte ausübender Kunstschaffenden und Tonträgerherstellenden zuständig ist.</p> <p>Siehe <i>Performing Rights Organisation, Mechanical Licensing Agent.</i></p>

