



DATEN UND AI BEI DER GEMA

EINBLICK IN DIE MUSIKINDUSTRIE

Data Day 2024

Dr. Markus Grimm, CIO

Frankfurt, April 2024

DIE GEMA IN ZAHLEN

90+ Tausend
Mitglieder

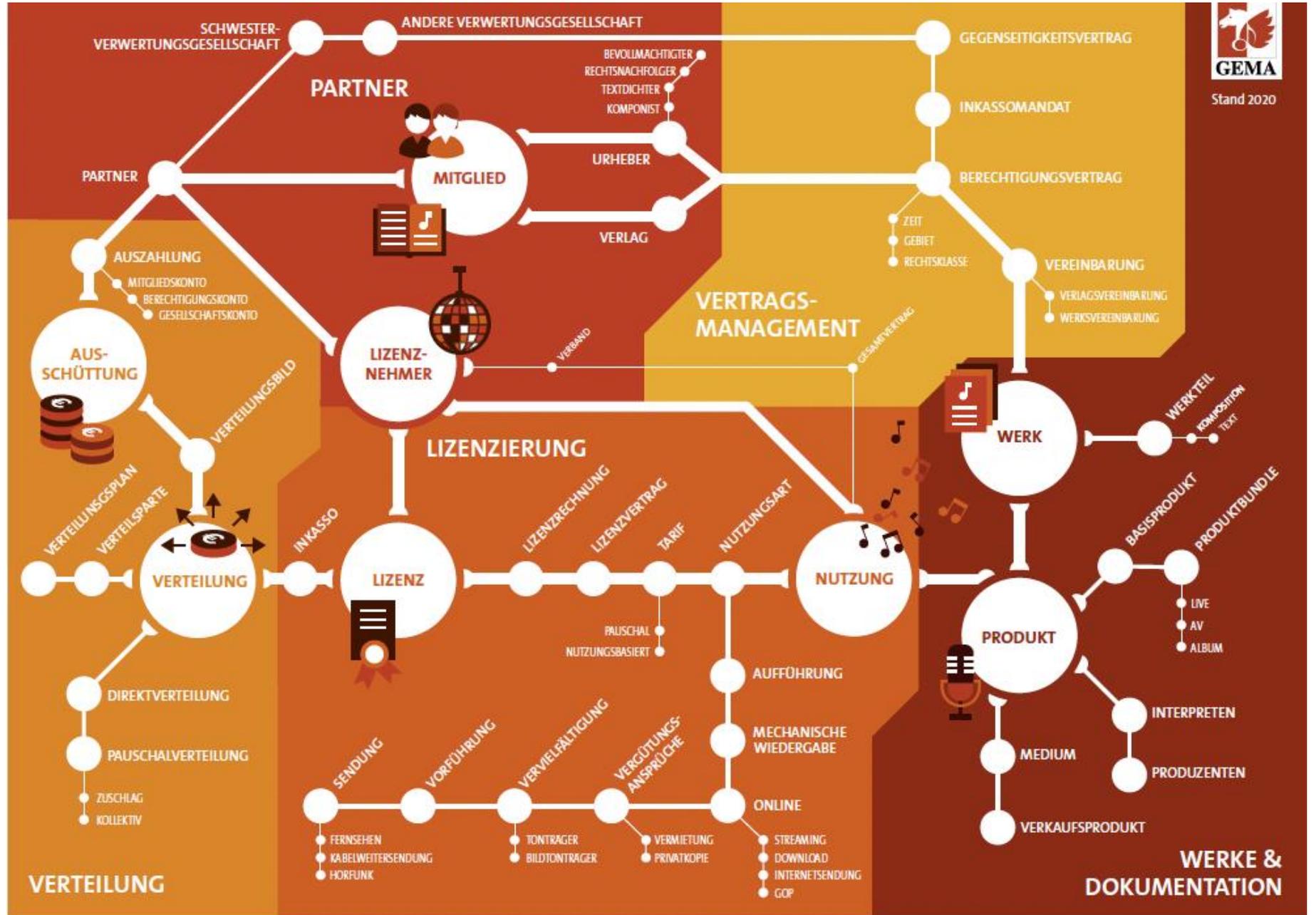
25+ Millionen
Musikwerke

1,3 Milliarden
Euro Umsatz im Jahr 2023

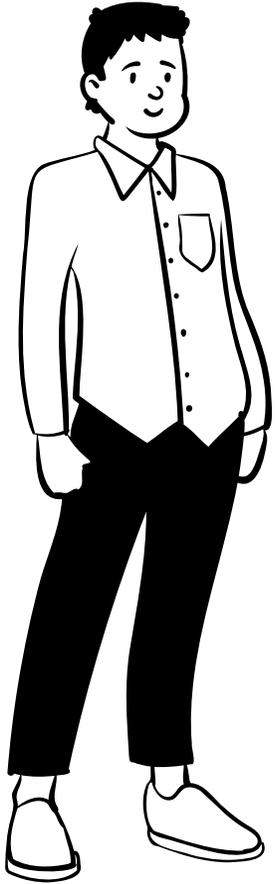
WIE ARBEITET EINE VERWERTUNGSGESELLSCHAFT?



INFORMATIONSLANDKARTE



WO STANDEN WIR VOR 3 JAHREN?



Datensilos: Daten in unterschiedlichen Systemen und Bereichen



Datenmenge: Große und stetig wachsende Datenmengen



Komplexität: In den Prozessen und Daten steckt oft viel fachliche Logik

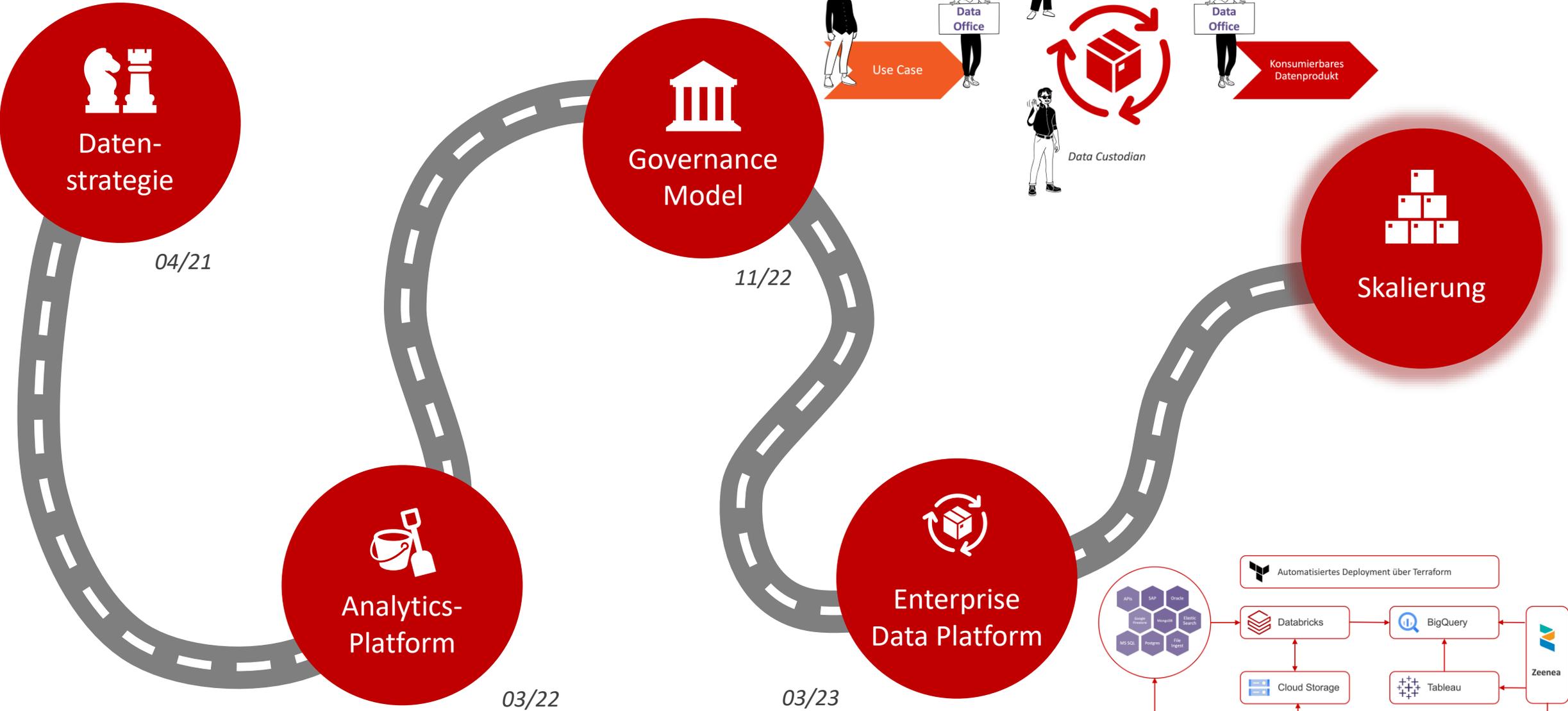


Bottlenecks: Engpässe beim Zugriff auf Daten



Datenqualität: Fehlende Verantwortlichkeit, heterogene Qualität

UNSERE DATA JOURNEY



APRIL 2024 – 3 JAHRE NACH DEM STARTSCHUSS DURCH DIE DATENSTRATEGIE

250+ User
auf der GEMA Analytics Plattform

50+ Datenquellen
bzw. Systeme angebunden

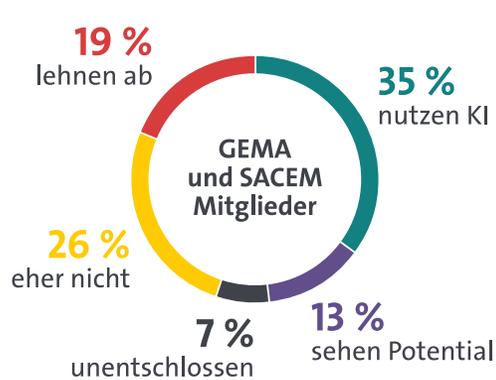
1,5+ Petabyte pro Monat
Daten-Durchsatz für Analytics und Reporting

KEY FACTS DER STUDIE „GENERATIVE KI IN DER MUSIKBRANCHE UND IHRE AUSWIRKUNGEN AUF MUSIKURHEBER:INNEN UND KREATIVE IN DEUTSCHLAND UND FRANKREICH“

EIN BERICHT IM AUFTRAG VON

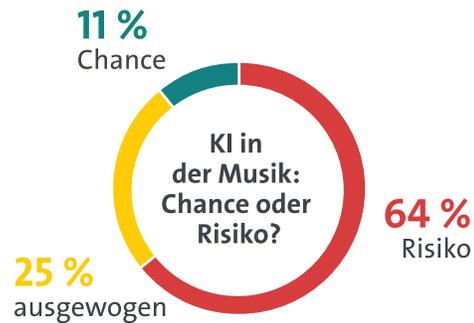


DURCHGEFÜHRT VON
GOLDMEDIA



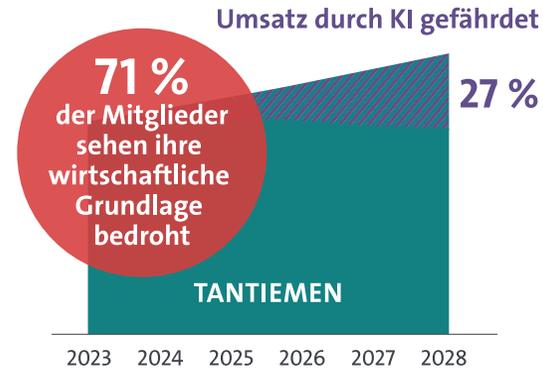
Jedes dritte Mitglied von GEMA und SACEM nutzt bereits KI

Etwa 15.000 Mitglieder hat Goldmedia im Rahmen der Studie befragt. In den Genres Electronic, Urban/Rap und Werbemusik wird am häufigsten mit KI gearbeitet.



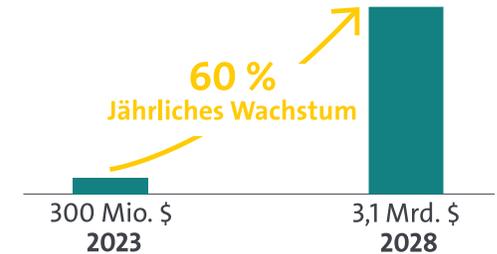
Musikschaffende sehen KI überwiegend als Risiko

Besonders groß ist die Skepsis von GEMA und SACEM Mitgliedern gegenüber KI im Bereich der kreativen Arbeit



KI ist ein wirtschaftliches Risiko für Urheberinnen und Urheber

Ohne Beteiligung an KI-Erlösen sieht die Studie im Jahr 2028 in Deutschland und Frankreich etwa 950 Mio. Euro urheberrechtliche Tantiemen in Gefahr.



Der globale KI-Musikmarkt wird sich rasant entwickeln

Der Markt für KI-gestützte Anwendungen in der Musik wird sich in den nächsten fünf Jahren voraussichtlich mehr als verzehnfachen.

Bei den Trilog-Verhandlungen zum europäischen AI Act konnten sich EU-Rat, Kommission und Parlament auf wichtige Grundsätze zur Transparenzpflicht für KI-Anbieter einigen. Tobias Holzmüller, CEO der GEMA, kommentiert die Ergebnisse der Verhandlungen:

„Wir begrüßen die politische Einigung bei den Verhandlungen über den AI Act. Wer in Europa generative KI anbietet, muss erklären können, mit welchen Inhalten sie trainiert wurde. Die nun auf dem Tisch liegenden Ergebnisse sind ein Schritt in die richtige Richtung, müssen aber auf technischer Ebene weiter geschärft werden. Im Ergebnis muss eine klar formulierte Transparenzregelung stehen, die KI-Anbieter dazu verpflichtet, detaillierte Nachweise über die zum Training ihrer Systeme verwendeten Inhalte vorzulegen, so wie dies anderen großen Rechtsordnungen wie etwa den USA gelungen ist. Hierfür wird sich die GEMA weiter einsetzen.“



strategy&
Part of the PwC network



KI-GENERIERTE MUSIK - PILOTPROJEKT BOTTO-KI

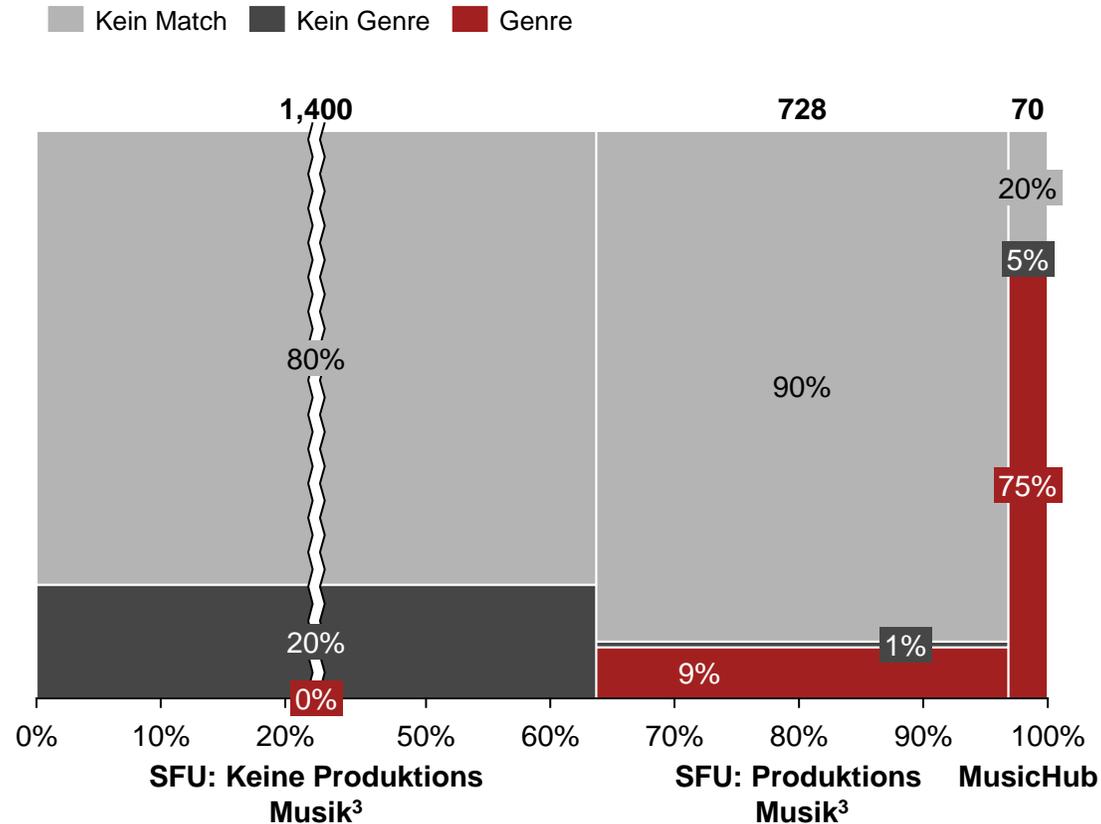
Oktober – Dezember 2023



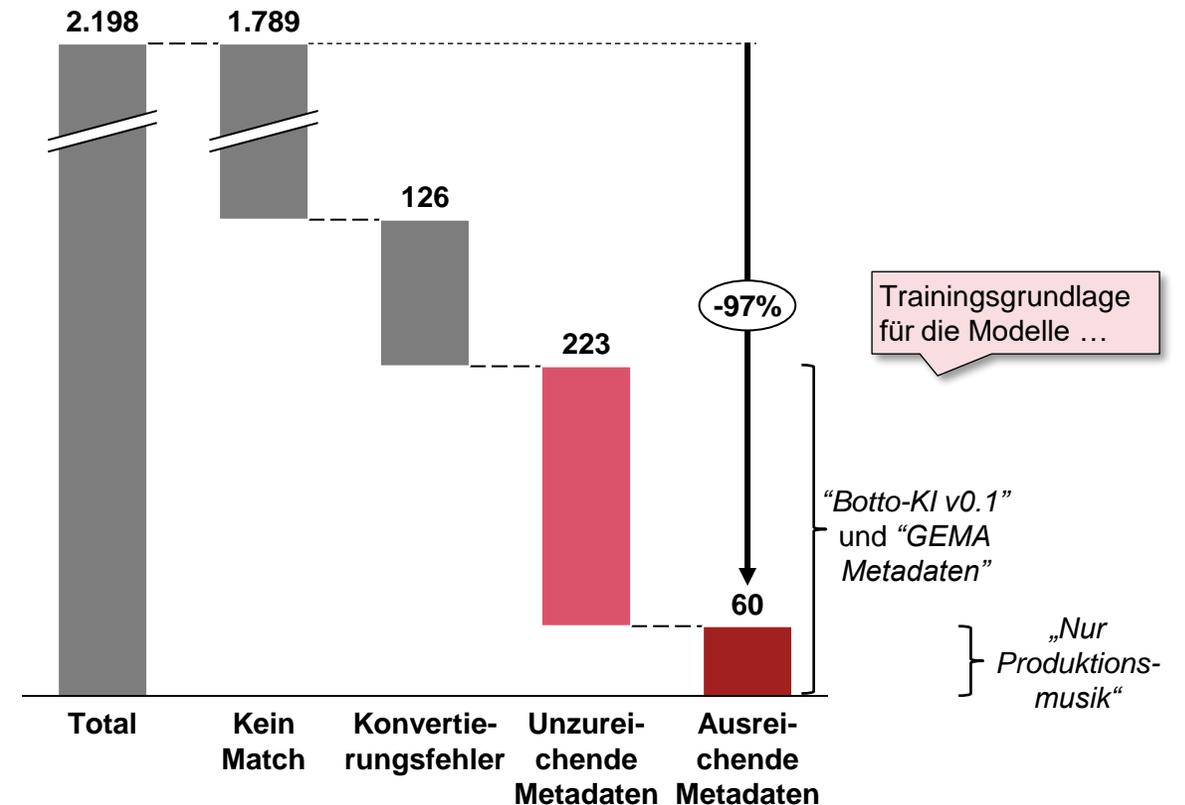
Aus den ~2,2 Mio. Soundfiles wurden schlussendlich ~0,3 Mio. Soundfiles zum Training von Botto-KI genutzt

Übersicht Soundfiles

Anteil der mit Spotify identifizierten Soundfiles ¹
in % und tsd.



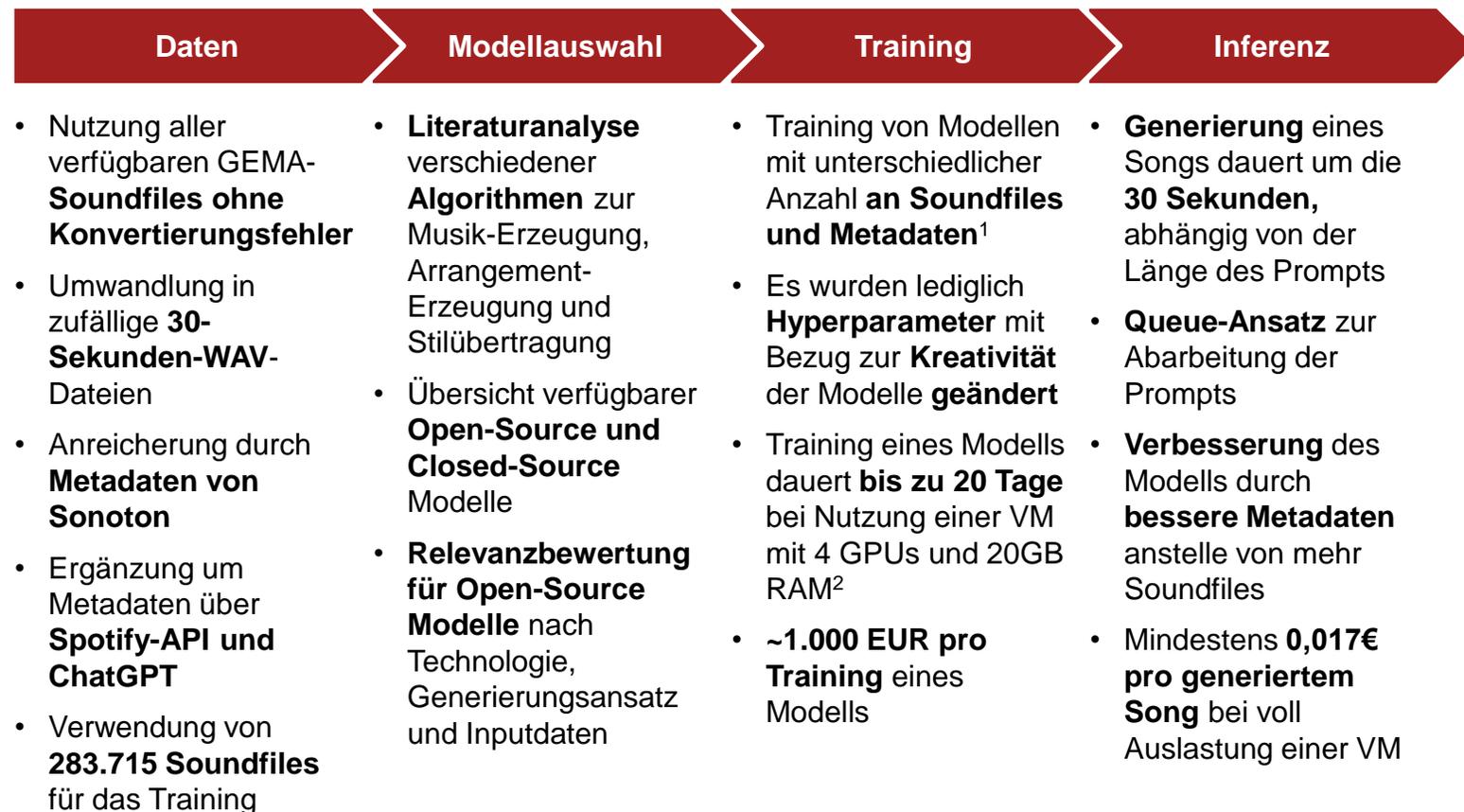
Übersicht gefilterte und genutzte Soundfiles
in tsd.



Training eines Modells dauert ~20 Tage; die Qualität der Metadaten beeinflusst maßgeblich die Musikqualität

Entwicklungsschritte und Projektbeschreibung

Entwicklungsschritte Botto-KI



1) Nur Produktionsmusik (Soundfiles: >60k; Metadaten: Beschreibung, Künstler, Titel, Genre, BPM, Instrument, Stimmungen), GEMA Metadaten (Soundfiles: >280k; Metadaten: Künstler, Titel, Genre), Botto-KI v1.0 (Soundfiles: >280k; Metadaten: Beschreibung, Künstler, Titel, Genre, BPM, Instrument, Stimmungen) 2) Nach jeder Epoche (~1h) kann der aktuelle Stand des Modells zur Generierung von Musik genutzt werden
Quelle: Strategy& Analyse

Projektergebnis



*Botto-KI wurde in einem Pilotprojekt der GEMA im Bereich des CIO Office entwickelt. Es handelt sich um eine genKI zur **Generierung von Musik** basierend auf dem Open-Source Projekt **Audiocraft** von Meta, trainiert mit **eigenen Songs und entsprechenden Metadaten**.*

